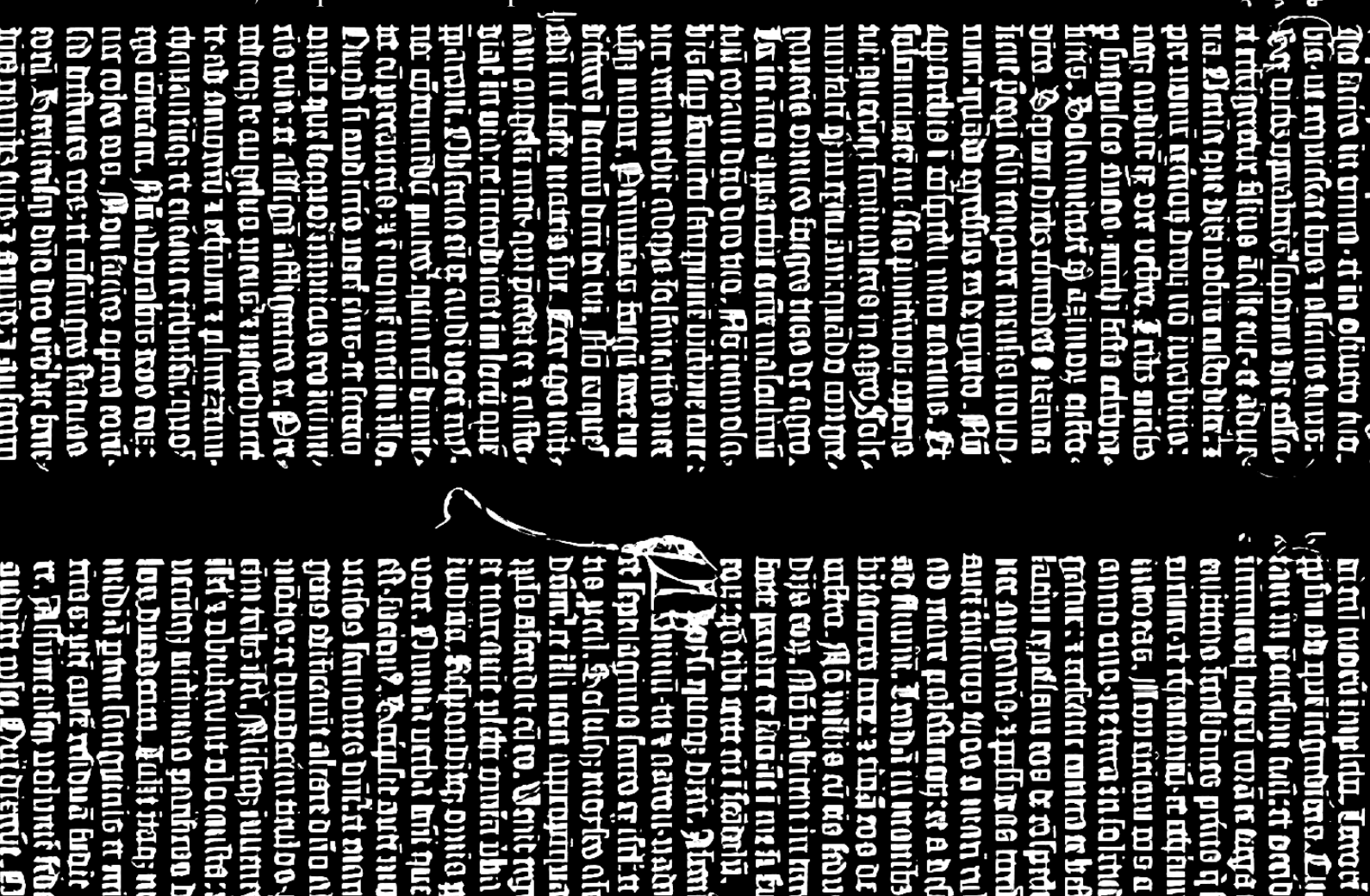
Pulso e Ansiedade

Vontade e observância

Éons atrás os deuses já criavam, mesmo eles nunca tendo existidos, apenas sendo como sempre serão. Equilíbrio da vontade existe por meio do cercamento da consciência, que é cercada pelo incompreensível, que perece pela vontade. Observância foi a criação primorosa dos primeiros a serem, feita com a perfeição refletida deles, espelhada no mofo e no segredo. Muito tempo depois, os deuses estavam satisfeitos com sua criação em equilíbrio, mas o esquecível Nabaroth tinha um plano em segredo, uma criação única, que poderia por si só alcançar a iluminação, a humanidade. Esse foi o primeiro pecado de Zahur.

Há menos de dois séculos atrás um homem caminhou sobre a existência nas terras do Leste. Sua chegada foi pressentida e precognada, a canção do salvador foi cantada por mil anos antes de seu nascimento. Sua travessia pelo Oeste trouxe seguidores, Amram se tornou o portador da voz, o coração que possuía as batidas da liberação. Queimado no touro de bronze, sua carcaça deu de comer à multidão do império, cada Teta veio a perecer, queimando por dentro com a luz de um sol, das cinzas, renasceu Amram, o primeiro iluminado. O sol renascido caminhou pela terra, desta vez queimando seu caminho com a fúria de um Deus digno, seu império rasgou o mar e durou uma centena de anos, até que o iluminado partiu de volta ao nada.



et quando aliquid fuit quod habuit ad
ho Enoch in omnib⁹ et in oblivione hu-
bia. ut impleant hoc q̄ dixit dñs: Ego
ero vobiscum omnibus diebus us-
q; ad consummationem seculi. Quomodo dicit
et integretur filius ad illum: et adduc
ria. Omnia que dixi vobis custodite: et
per nomen meum quodcunq; petieritis patrem
nabit vobis. Hec audite et non verbo. Tribus diebus
p singulos annos mihi festa celebra-
bitis. Solemnitatē azimorum custo-
dies. Septem diebus comedes azima
sicut precepi tibi tempore mensis nouo-
rum: quando egressus es de egypto. Non
apparebis in conspectu meo vacuus. Et
solemnitatē messis primitiuorum operis
tui: quecunq; seminaueris in agro. Sole
mnitatē autem fructuum in exitu anni quando con-
gregaueris omnes fructus tuos de agro.
Ter in anno apparebit omne masculinum
tuum coram dño deo tuo. Non immola-
bis super fermento sanguinem victime mee:
nec remanebit adipes solemnitatis mee
usq; mane. Primitias fructuū terre tue
defere in domū dñi dei tui. Non coques
hedum in lacte matris sue. Ecce ego mit-
tam angelum meum qui precedat te et custo-
diat in via: et introducat in locū quē
parauit. Obserua eum et audi vocem ei⁹
nec contemnendū putes: quia non dimit-
et cū peccauerit: et nomen meum in illo.
Quod si audieris vocē eius et feceris
omnia que loquor: inimicus ero inimi-
cis tuis: et affligentibus affligam te. Pre-
cedetq; te angelus meus: et introducet
te ad amorreū et hetheum et pherezeum
chananeum et eueum et iebuseum: quos
ego conteram. Non adorabis deos eo-
rum nec colens eos. Non facies opera eo-
rum sed destruens subuertes: et confringes statuas
eorum. Seruietis dño deo vestro: et be-
nedicet panibus tuis et aquis: et auferam
infirmitatem de medio tui. Non erit

Epos

infecunda nec sterilis in terra tua. Numerū
dierū tuorū implebo. Terrorē meū mit-
tam ad quē ingrediēris. Cunctosq;
populos in quos patefactus fuit: et dabo omnes
inimicos tuos tibi fugā. Mittam crabrones
antecedentes faciā: et ejiciet hevēum
chananeum et cetheum a facie tua
anno uno: ne terra in solitudinē re-
gatur: et multiplicentur contra te bestie. Pau-
latim ejiciam eos de conspectu meo: do-
nec augmineris et possideas terrā. Ponā
autem terminos tuos a mari rubro usq;
ad mare palestinorum: et a deserto usq;
ad fluuiū. Tradā in manibus vestris ha-
bitatores terre: et ejicies eos de conspectu
vestro. Non inibis cū eis fedus: nec cū
diis eorū. Non habitent in terra tua: ne
forte peccare te faciāt in me. Si colueris dijs
eorū: q̄ tibi erit in ruinā. Locutus
est autem dñs ad Moysen. Ascende ad dñm
tu et Aaron: Nadab et Abiu
et septuaginta seniores ex israel: et adorabitis
procul. Solusq; Moyses accedet ad
dñm: et illi non appropinquabunt: nec
populus ascendet cū eo. Venit ergo Moyses:
et narrauit plebi omnia verba dñi et omnes
iudicia. Responditq; omnis populus vo-
ce una. Omnia verba dñi que locutus
est faciemus. Scripsit autem Moyses uni-
uersos sermones dñi: et mane consurgens
edificauit altare dño ad radices
montis: et duodecim titulos per duodecim
tribus israel. Misitq; iuuenes de filiis
israel: et obtulerunt holocausta: immola-
uerūtq; victimas pacificas bouis. Tulit itaq; Moyses di-
midiā partem sanguinis et misit in cra-
teres: partē autē residuā fudit super alta-
re. Assumensq; volumen fœderis legit
audiente populo. Qui dixerūt. Omnia que
locutus est dominus faciemus: et obe-

ZAHUR

Deus da Existência

"Aquilo que simplesmente é."

Zahur é o primeiro dos deuses. Ele não criou o universo; sua existência é considerada a razão pela qual qualquer coisa pode existir. Para Zahur, existência e realidade são a mesma coisa. Tudo que existe está sob seu domínio: matéria, pensamento, sonho, memória e até deuses.

"Se existe, possui significado. Se não existe, jamais poderá possuí-lo."

Símbolo:

Um círculo incompleto contendo um olho.

Seguidores:

Filósofos, materialistas e pessoas que rejeitam a ideia de um mundo espiritual.

Maldição:

Os devotos de Zahur gradualmente perdem a capacidade de imaginar coisas que não existem.

NEMAROTH

Deus do Nada

"A ausência de tudo."

Nemaroth é o oposto de Zahur. Mas ele não é simplesmente um deus da morte. Morte ainda é alguma coisa. Nemaroth representa o estado anterior à existência e posterior a ela.

"Tudo aquilo que existe está cometendo um erro."

Símbolo:

Uma boca negra sem rosto.

Seguidores:

Ascetas, niilistas e aqueles que desejam desaparecer completamente.

Milagre:

Pode apagar conceitos da realidade. Não apenas uma pessoa. A ideia de que aquela pessoa existiu.

DAGARON

Deus da Vontade

"Eu quero, portanto eu sou."

Dagaron representa a vontade individual. Ele acredita que todo ser consciente está eternamente preso entre aquilo que deseja e aquilo que é permitido desejar.

"Uma vontade que nunca desobedeceu não é uma vontade."

Símbolo:

Uma mão segurando o próprio coração.

Seguidores:

Reis, revolucionários, conquistadores e rebeldes.

Maldição:

Submissão voluntária.

Milagre:

Transformar desejo em força física. Quanto maior o desejo de alguém, mais poderoso o corpo se torna.

AZARIEL

Deusa da Razão

"O universo pode ser compreendido."

Azariel acredita que tudo possui uma explicação. Não existe milagre. Não existe destino. Não existe acaso. Existem apenas fenômenos que ainda não foram compreendidos.

"Aquilo que você chama de mistério é apenas uma pergunta que ainda não sabe fazer."

Símbolo:

Um olho dentro de um triângulo quebrado.

Seguidores:

Cientistas, estudiosos, matemáticos e investigadores.

Milagre:

Permite compreender temporariamente qualquer fenômeno.

Maldição

Quanto mais alguém entende o universo, menos humano se torna.

UR-KADAR

Deus do Caos

Nada precisa fazer sentido."

Ur-Kadar não representa destruição. Ele representa a rejeição da necessidade de ordem. Para ele, procurar significado é uma doença criada pela consciência. Seus cultos realizam rituais aleatórios e deliberadamente quebram padrões.

"Uma pedra não precisa saber por que cai."

Símbolo:

Uma espiral com quatro pontas diferentes.

Seguidores:

Loucos, artistas, revolucionários e aqueles que rejeitam qualquer sistema.

Milagre:

Pode fazer um evento impossível acontecer. Mas nem mesmo o sacerdote sabe qual evento ocorrerá.

TAMURAH

Deusa do Tempo

"Tudo muda."

Tamurah é a senhora da transformação. Ela despreza tudo aquilo que tenta permanecer igual. Para ela, identidade é uma ilusão.

"O homem que você era ontem morreu esta manhã."

Ela é frequentemente representada como uma mulher com três rostos:

Aquela que foi.
Aquela que é.
Aquela que será.

Símbolo:

Uma serpente devorando três luas.

Seguidores:

Profetas, historiadores e pessoas obcecadas pelo passado.

Milagre:

Pode fazer uma coisa retornar ao estado que possuía anteriormente. Inclusive um cadáver. Mas o retorno nunca é perfeito.

BAZRAK

Deus da Liberdade

"Nenhuma coisa deve pertencer a outra."

Bazrak considera qualquer forma de controle uma blasfêmia. Destino é uma prisão. Deuses são carcereiros. Sociedade é uma prisão. Até o próprio corpo é uma prisão.

"Ser livre significa possuir o direito de destruir aquilo que te prende."

Símbolo:

Correntes abertas ao redor de um crânio.

Seguidores:

Escravos fugitivos, anarquistas, criminosos e rebeldes.

Milagre:

Pode quebrar qualquer vínculo. Correntes. Contratos.

Maldições:

Juramentos. Até mesmo relações de causa e efeito.

ELOHAD

Deus do Significado

"Nada possui significado até que alguém o conceda."

Ele acredita que o universo é indiferente e que significado é algo criado pela mente. Uma pedra pode ser apenas uma pedra. Mas um homem pode transformar a pedra em: arma, altar, monumento ou túmulo.

Símbolo:

Uma máscara sorrindo sobre outra chorando.

Seguidores:

Sacerdotes, escritores, artistas e líderes religiosos.

Milagre:

Pode alterar o significado de alguma coisa. Uma arma pode se tornar um símbolo de paz. Um inimigo pode se tornar um amigo. Um cadáver pode ser considerado um santo.

E, em casos extremos

um deus pode ser considerado um homem.

MORAKH

Deus do Sofrimento

"A dor dá valor à existência."

Morakh não acredita que sofrimento seja necessariamente mau. Para ele, aquilo que nunca sofreu jamais poderá compreender plenamente aquilo que possui. Seus templos são lugares onde a dor é utilizada como método de transcendência.

"Somente aquilo que pode ser perdido pode ser amado."

Símbolo:

Um coração atravessado por sete pregos.

Seguidores:

Mártires, penitentes e pessoas que procuram significado através da dor.

Milagre:

Pode transformar sofrimento em poder. Quanto mais alguém sofre, mais forte se torna.

YAZRATH

Deusa da Verdade

"A verdade deve existir mesmo que ninguém possa suportá-la."

Yazrath é inimiga da ilusão. Ela não se importa se a verdade salva ou destrói alguém. Para ela, uma mentira confortável é infinitamente pior que uma verdade horrível.

"É melhor sofrer conhecendo o monstro do que morrer abraçando uma mentira."

Símbolo:

Uma língua arrancada dentro de um olho.

Seguidores:

Inquisidores, profetas e aqueles que dedicam a vida a revelar segredos.

Milagre:

Pode revelar a verdade absoluta sobre uma pessoa.

Incluindo:

Seus desejos;

Seus crimes;

Seus pensamentos;

Suas memórias falsas;

Aquilo que ela realmente é.

ABRAKOTH

Deus da Identidade

"O que faz você ser você?"

Abrakoth governa a identidade. Nome. Memória. Corpo. Personalidade. História. Ele acredita que o "eu" é apenas uma coleção de coisas que concordamos em chamar de uma pessoa.

Seu culto possui uma prática chamada A Troca. Dois indivíduos trocam nomes e memórias. Depois de algum tempo, ninguém sabe quem era quem.

Símbolo:

Dois rostos fundidos em um.

Milagre:

Pode transferir:

Memórias;

Personalidade;

Habilidades;

Emoções;

Identidade.

O resultado pode criar uma pessoa completamente nova.

TIAMOR

Deus da Contradição

"Duas coisas opostas podem ser verdade ao mesmo tempo."

Ele representa paradoxos. Vida e morte. Amor e ódio. Liberdade e destino. Criação e destruição. Ele não procura resolver contradições. Ele é a contradição.

"Quando duas verdades se encontram, não escolha uma. Torne-se ambas."

Símbolo:

Uma serpente mordendo a própria cabeça e a própria cauda simultaneamente.

Milagre:

Pode fazer duas coisas incompatíveis coexistirem.

Um homem pode estar:

vivo e morto.

Uma porta pode estar:

aberta e fechada.

Uma pessoa pode ser:

ela mesma e outra pessoa.

KARU-BEL

Deus da Morte

"Tudo deve terminar."

Karu-Bel não representa o ato de morrer. Ele representa a necessidade de encerramento. Uma história sem final é incompleta. Uma vida eterna é uma existência sem significado. Uma civilização que nunca cai nunca poderá ser lembrada.

"Aquilo que não termina nunca poderá ser completo."

Símbolo:

Uma coroa sobre um cadáver.

Seguidores:

Coveiros, assassinos ritualísticos, filósofos e aqueles que desejam encerrar algo.

Milagre:

Pode determinar que algo deve terminar. Uma guerra. Uma doença. Uma linhagem. Um relacionamento. Uma civilização. Até mesmo uma era.

BAAL-ZER

Deus do Conhecimento Proibido

"Conhecer algo é mudar aquilo que você é."

Baal-Zer é o deus daqueles conhecimentos que não deveriam ser descobertos. Não porque sejam malignos. Mas porque a mente humana não foi feita para compreendê-los. Seu templo possui livros que não podem ser lidos duas vezes. A primeira leitura ensina. A segunda leitura transforma.

Símbolo:

Um livro com dentes.

Seguidores:

Ocultistas, magos e estudiosos de fenômenos sobrenaturais.

Milagre:

Permite conhecer uma verdade impossível. O preço é que alguma parte da mente do usuário precisa ser sacrificada para acomodá-la.

NABAROTH

Deus do Livre-Arbítrio e Destino

"Você escolheu isso porque estava destinado a escolher."

Nabaroth é uma divindade paradoxal. Ele representa a pergunta:

Somos realmente livres?

Se alguém escolhe fazer alguma coisa porque queria fazê-la, essa escolha foi livre. Mas se todos os acontecimentos anteriores fizeram aquela pessoa querer aquilo. Ela poderia ter escolhido diferente? Nabaroth nunca responde.

Símbolo:

Um dado com todos os lados mostrando o mesmo número.

"O futuro não está escrito.
Ele simplesmente já sabe o que você fará."

Milagre:

Pode mostrar ao indivíduo vários futuros possíveis. Mas nunca revela qual deles é o verdadeiro.

OS DEUSES PRIMORDIAIS

As ideias fundamentais que precisam existir para que a realidade seja possível.

Zahur — Existência
Nemaroth — Nada
Tamurah — Tempo
Ur-Kadar — Caos

OS DEUSES DA CONSCIÊNCIA

Ideias criadas quando surgiu o primeiro ser capaz de pensar.

Azariel — Razão

Elohad — Significado
Yazrath — Verdade
Abrakoth — Identidade
Nabaroth — Livre-arbítrio

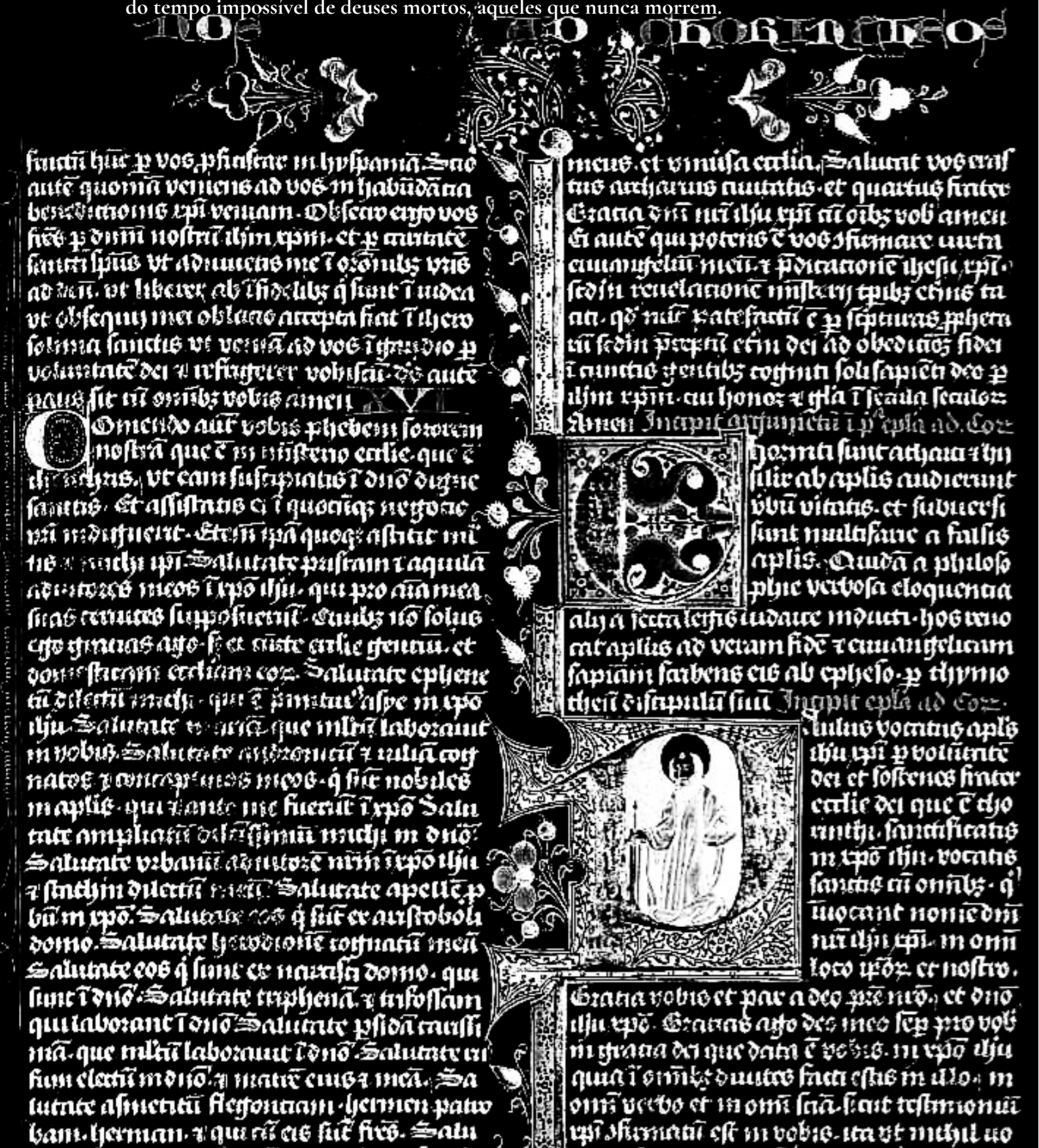
OS DEUSES DA EXPERIÊNCIA

Ideias que surgiram quando seres conscientes começaram a viver.

Dagaron — Vontade
Bazrak — Liberdade
Morakh — Sofrimento
Karu-Bel — Fim
Tiamor — Contradição

Pulso

Pulso e ansiedade é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis onde você enfrentará em conjunto os males anciãos de Apeiron na jornada de peregrinação que Amram caminhou um dia por Teogonia. O futuro e o passado se confundem na dança do tempo impossível de deuses mortos, aqueles que nunca morrem.



Ansiedade

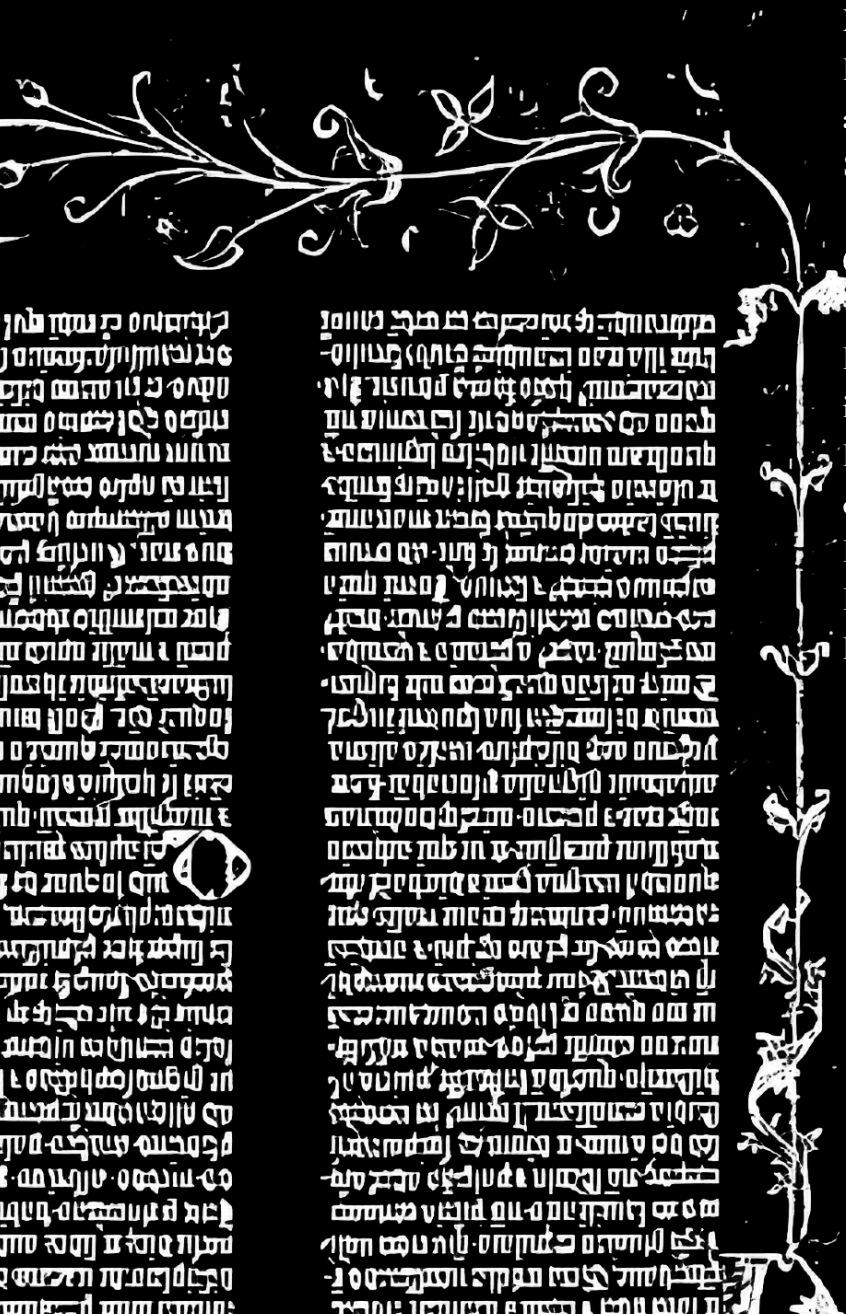
Este é você:

Vida: Sua saúde plena

Classe de Armadura: Quão difícil é te acertar

Apanágio: Os aspectos base de você

Cognição: Sua mente
Corporal: Seu corpo
Destreza: Sua habilidade e manuseio
Talhe: Sua presença e memorabilidade



Culminação: Os aspectos finos de você

Cognição

Cavalaria: Interação com animais
Cultuamento: Culto aos deuses e religião
Botânica: Interação com plantas e mofos
Curandeiria: Sua medicina e cura
Intuitividade: Sua intuição
Método: Seu conhecimento estratégico
Monstrologia: Interação com monstros
Proeza artística: Sua habilidade e afinação artística
Saber: Seu conhecimento geral

Corporal

Defletir: Sua habilidade de impossibilitar dano
Disposição: Sua resiliência cardiovascular
Firmeza: Sua saúde
Forma: Sua forma de combate
Labuta: Sua força física

Destreza

Acrobatismo: Sua habilidade de movimentar-se
Defletir: Sua habilidade de impossibilitar dano
Fito: Sua mira
Forma: Sua forma de combate
Gatunagem: Sua criminalidade
Perspicácia: Sua astúcia e percepção
Prontidão: Seu reflexo rápido e iniciativa

Talhe

Desejo: Sua vontade e sedução
Feição: Sua beleza e carisma
Carranca: Sua intimidação
Presença: Sua presença de palco
Proeza artística: Sua capacidade de fazer arte

Feitio: Seu costume de fazer algo

Poderes: Aspectos passivos da sua existência

Habilidades: Habilidades ativas de sua classe

Medo e fome

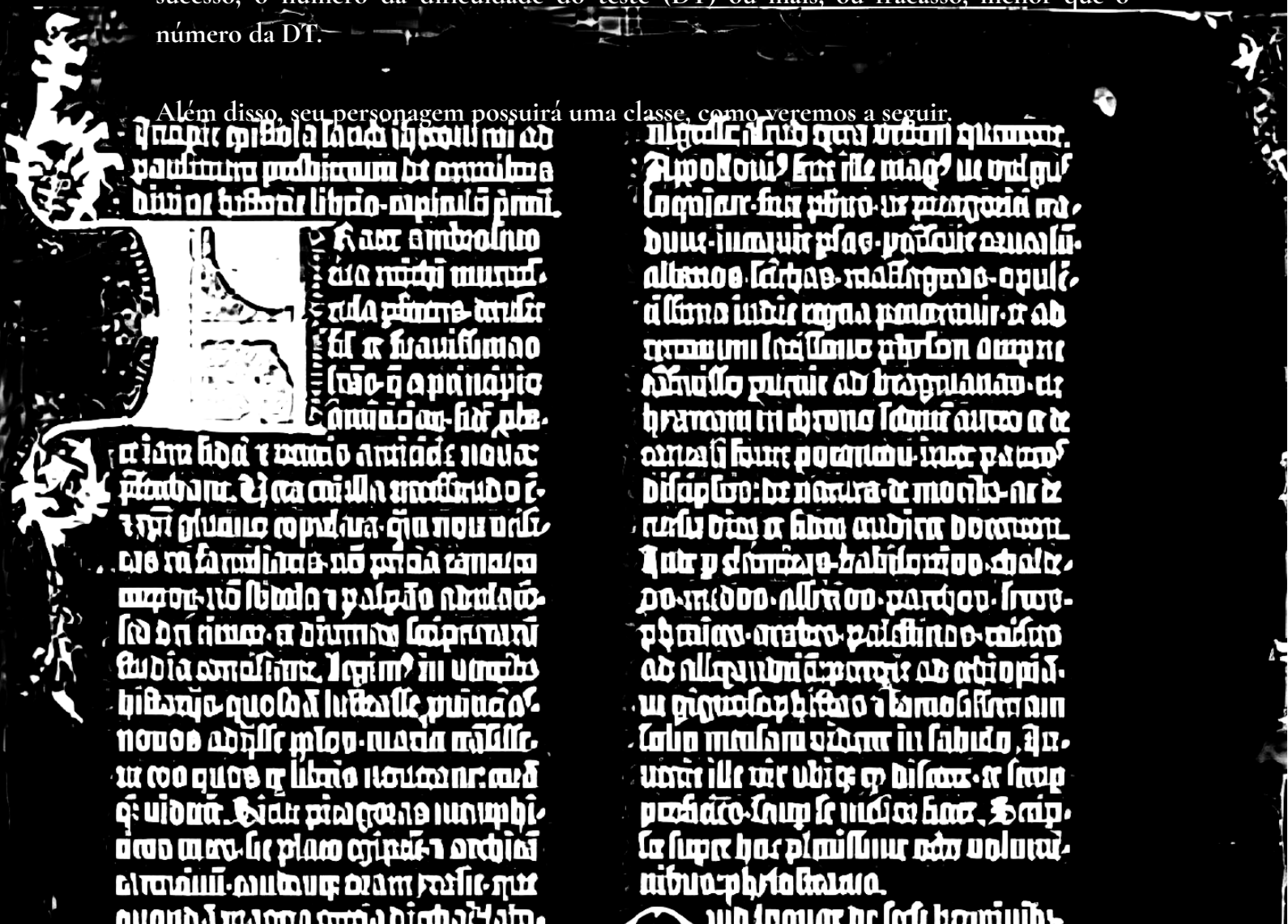
Como se joga Pulso e Ansiedade? Esse breve capítulo tratará sobre isso. Primeiro, qual o objetivo deste RPG?

Pulso e Ansiedade é um dungeon crawler... Mais ou menos. Onde o objetivo é sobreviver aos horrores dos deuses antigos e chegar até o corpo decrépito de Deus no fundo de um inferno vazio do além, podendo assim dar início à história.

Na prática, você entrará em uma masmorra esquecida por Deus e tentará sobreviver junto de sua nova família. Rolando dados! O dado mais utilizado é o d20, dado de 20 lados, porém alguns outros também serão usados, especialmente em danos!

Assim, uma cena começa. Os jogadores descrevem ações e o narrador dirá um teste, de dificuldade 1 a 35, baseado na complexidade do que se quer, sendo 1 estupidamente fácil e 35 impossível. Deste modo, o jogador narra uma ação e o narrador define uma dificuldade, o jogador deve rolar o número de dados d20 equivalente a sua **Apanágio**, de 1 a 3, e somar o maior resultado com uma culminação, assim verificando se obteve sucesso, o número da dificuldade do teste (DT) ou mais, ou fracasso, menor que o número da DT.

Além disso, seu personagem possuirá uma classe, como veremos a seguir.



Indução

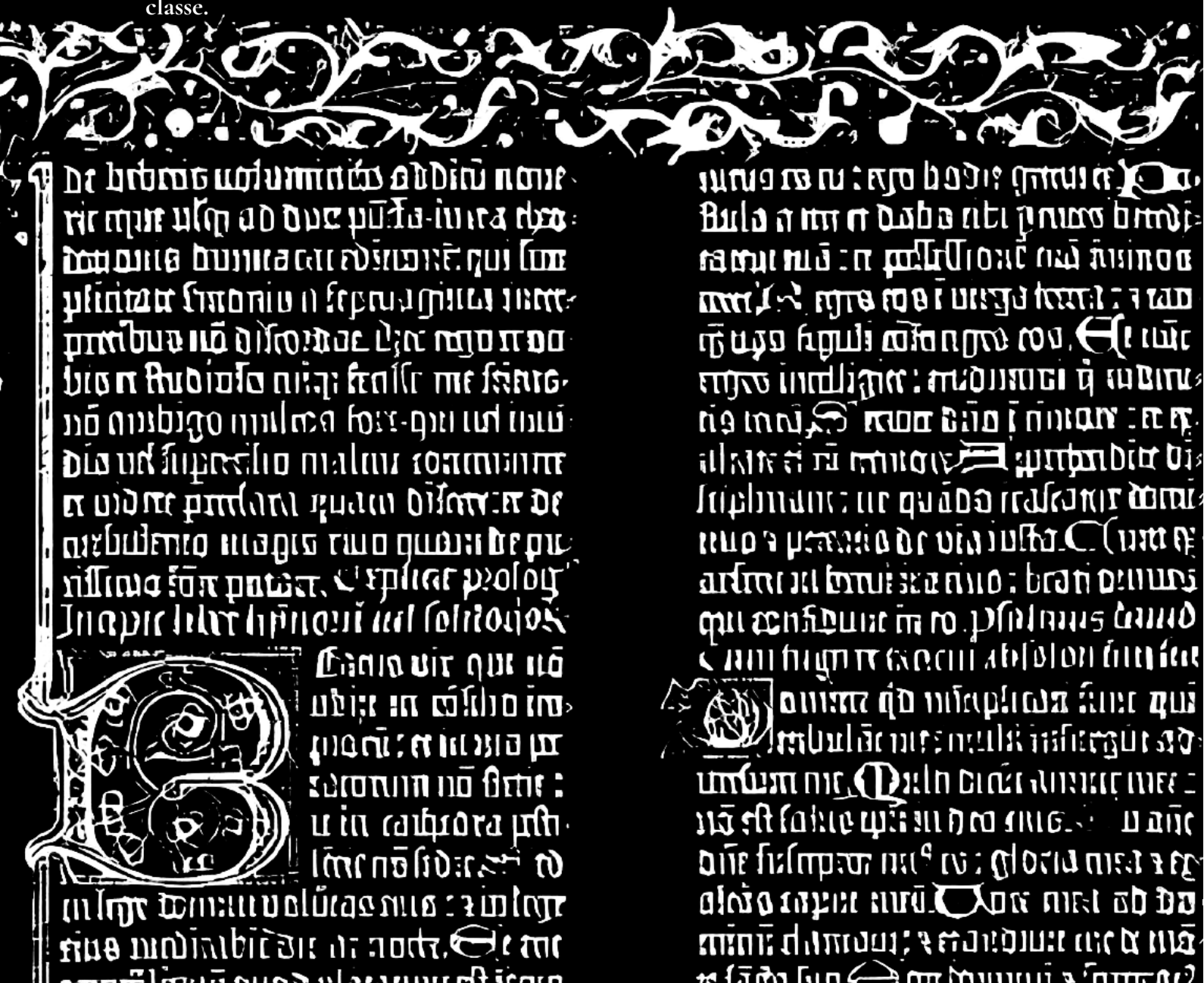
Na masmorra você descobrirá que tipo de aventureiro você é, mesmo que mude tudo que acredita. Pulso e ansiedade tem 3 classes:

Brutalistas: Baseados em enfrentar diretamente seus desafios com força bruta corporal

Gatunos: Que baseiam sua abordagem em contornar os desafios com destreza

Cultistas: Que baseiam sua história nos deuses do passado para superar desafios com intelecto e desejo

Ao criar seu aventureiro você escolherá uma classe, recebendo seus dados a seguir, porém a cada novo nível, que for o caso, você pode optar por uma habilidade de outra classe.



Nascimento

Ao criar um personagem já com sua classe você recebe:

Vida

Brutalista: 20+Corporal
Gatuno: 15+Corporal
Cultista: 10+Corporal

Por Nível

Brutalista: 5+Corporal
Gatuno: 3+Corporal
Cultista: 2+Corporal

Culminações

Brutalista: Firmeza ou Defletir, Forma ou Fito, +1 a escolha

Gatuno: Prontidão ou Gatunagem, Forma ou Fito, +3 a escolha

Cultista: Presença/Cultuamento ou Saber, Intuitividade ou Desejo, +2 a escolha

Poder

1 Poder

Habilidades

3 Habilidades

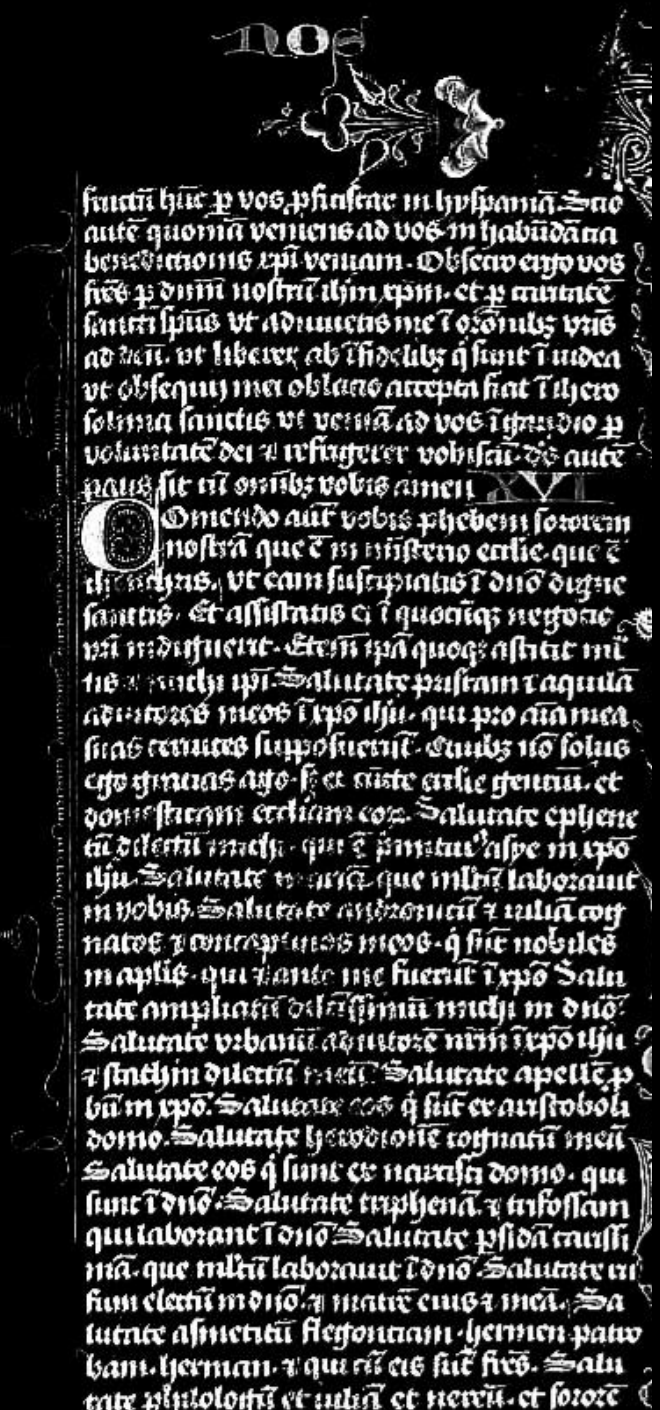
Culminação

Culminações são divididas em 3 categorias, equivalentes a cada ponto que você pode adicionar à elas:

1 ponto: Discente (+5 em testes)

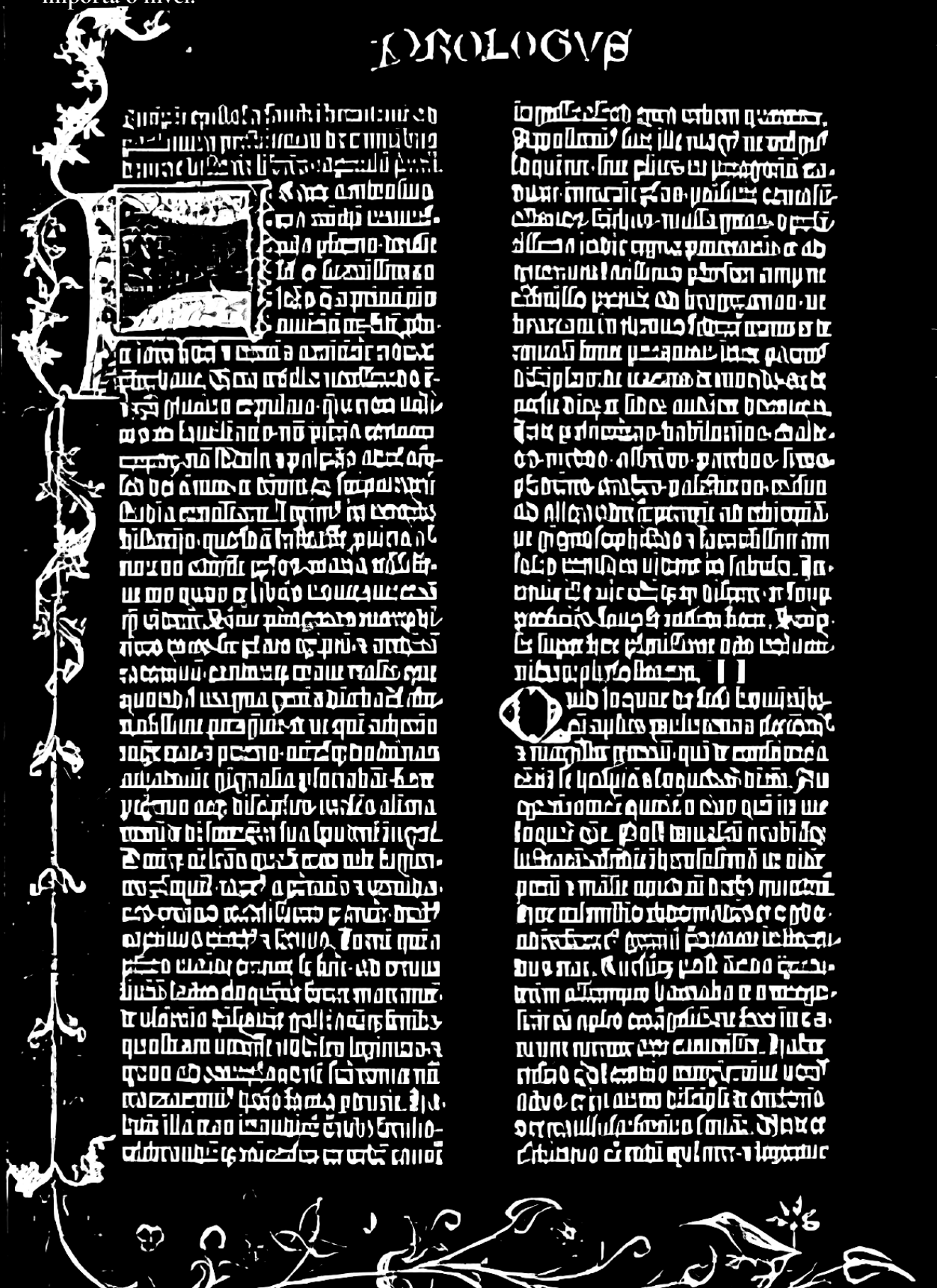
2 pontos: Docente (+10 em testes)

3 pontos: Deificada (+15 em testes)



Sensitividade

Após assumir seus pontos, você escolherá habilidades e poderes dentre as seguintes. Poderes são gerais e podem ser condicionais, habilidades são de classes, porém não importa o nível.



BRUTALISTA

Golpe Brutal
Ação: Padrão
Usos: 3 vezes por combate

Faça um ataque corpo a corpo. Se acertar, causa +1d8 de dano. Se o resultado natural do d20 for 18 ou mais, o alvo deve realizar um teste de Firmeza.

Sucesso: nada acontece.

Falha: Fica atordoado até o início do seu próximo turno.

Aguentar a Dor
Ação: Reação
Usos: 1 vez por rodada

Quando sofrer dano físico, reduza o dano em 1d8 + seu modificador de Corporal.
Se o dano for reduzido a 0, você ainda sofre 1 ponto de dano.

Fúria Carmesim
Ação: Bônus
Usos: 1 vez por combate
Durante 3 rodadas, você entra em um estado de violência extrema.
Enquanto estiver em Fúria:
+2 em ataques corpo a corpo;
+2 de dano corpo a corpo;
+2 de resistência a dano físico;
+2 em testes de Firmeza.

Porém: não pode realizar ações de Furtividade; não pode usar habilidades que exijam concentração; não pode escolher voluntariamente fugir de um combate.

Quebrar Ossos
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por alvo por combate

Faça um ataque corpo a corpo. Além do dano normal, escolha uma parte do corpo:

Braço: -2 em ataques realizados com aquele braço.
Perna: deslocamento reduzido pela metade.
Costelas: -2 em testes de Firmeza.
Cabeça: o alvo fica desorientado por 1 rodada.
O efeito dura até que o alvo receba tratamento adequado.

Execução
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por combate

Você pode utilizar esta habilidade contra uma criatura que esteja com menos de 25% dos PV; Caída; Atordoada; Incapacitada; Agarrada.

Faça um ataque.

Se acertar, causa 1d10 + Corporal de dano.

Se reduzir o alvo a 0 PV, você recupera uma utilização de uma habilidade de Brutalista que já tenha gasto, exceto esta.

Muralha de Carne
Ação: Reação
Usos: 2 vezes por descanso

Quando uma criatura a até 1,5 metro de você for atingida por um ataque, você pode entrar na frente. Você recebe o dano no lugar dela. Reduza o dano recebido em 1d8 +Corporal.

Presença Ameaçadora
Ação: Bônus
Usos: 3 vezes por descanso

Escolha uma criatura a até 6 metros. Faça um teste de Carranca contra a Presença dela. Se vencer, escolha um efeito:

Medo: a criatura fica caída por 2 rodadas.
Ódio: ela deve realizar um ataque contra você no próximo turno, se possível.
Submissão: ela recebe -2 em ataques contra você durante 2 rodadas.

Sangue por Sangue
Ação: Reação
Usos: 1 vez por rodada

Quando uma criatura causar dano corpo a corpo em você, ela se torna seu Inimigo Jurado até o final do seu próximo turno. Se você atacar o Inimigo Jurado, causa +1d6 de dano. Se o ataque que recebeu reduzir você a menos de 25% dos PV, o bônus aumenta para +2d6.

Não Vou Morrer Aqui
Ação: Reação
Usos: 1 vez por descanso

Quando você seria reduzido a 0 PV, permanece com 1 PV. Você pode imediatamente realizar um ataque contra uma criatura adjacente.

Carnificina
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por descanso longo

Você desfere ataques violentos contra todos os inimigos adjacentes. Faça um ataque separado contra cada inimigo com uma desvantagem. Cada ataque causa 2d8 + Corporal de dano. Se matar pelo menos uma criatura, pode realizar um ataque adicional contra outro inimigo adjacente. Esse ataque adicional não pode gerar outro ataque adicional.

GATUNO

Ataque Furtivo
Ação: Padrão
Limite: 1 vez por turno

Quando atacar uma criatura que não percebeu sua presença; esteja distraída; esteja sendo flanqueada; ou tenha um aliado seu adjacente, você causa +2d6 de dano. No nível mais alto da classe, esse dano pode aumentar para +4d6

Mãos Leves
Ação: Padrão
Faça um teste de Gatunagem.
Você pode roubar objetos; esconder objetos; plantar evidências; retirar uma arma; abrir bolsas; manipular mecanismos; pegar objetos sem chamar atenção.

Em um 20 natural, você consegue realizar a ação sem ser percebido por meios normais, desde que a ação seja fisicamente possível.

Passo Sombrio
Ação: Movimento
Usos: 2 vezes por combate
Você se move até 6 metros sem provocar ataques de oportunidade. Se terminar o movimento atrás de cobertura, dentro de escuridão ou em uma posição que forneça ocultação, pode realizar imediatamente um teste de furtividade.

Golpe no Tendão
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por alvo por combate

Faça um ataque contra uma criatura que esteja flanqueada, distraída ou que não tenha percebido você. Se acertar, além do dano normal, ela deve fazer um teste de Firmeza.

Falha: deslocamento reduzido pela metade por 3 rodadas.
Falha por 5 ou mais: fica Caída.

Veneno Improvisado
Ação: 10 minutos

Usando materiais encontrados no ambiente, você prepara uma dose de veneno.O próximo ataque que causar dano aplica o veneno. O alvo faz um teste de Firmeza.

Falha: sofre 2d6 de dano por veneno durante 3 rodadas.
Sucesso: sofre metade do dano e encerra o efeito.

O Gatuno pode carregar até 3 doses preparadas simultaneamente.

Armadilha Suja
Ação: 1 minuto

Você cria uma armadilha utilizando materiais disponíveis.
Escolha: espinhos; fio de tropeço; lâmina; fumaça; sino; veneno.

Uma criatura que ativá-la realiza um teste apropriado.
Em caso de falha, sofre 2d8 de dano ou uma condição determinada pela armadilha.
Você pode manter até 3 armadilhas preparadas no mesmo quarto.

Esquiva Instintiva
Ação: Reação
Usos: 1 vez por rodada

Quando for atingido por um ataque, faça um teste de Defletir contra o resultado do ataque.

Sucesso: metade do dano.
Sucesso por 5 ou mais: nenhum dano.
Falha: sofre o dano normalmente.

Assassinar
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por descanso
Se estiver escondido e atacar uma criatura que não saiba da sua presença, você causa +4d6 de dano. Se o ataque for um crítico, o alvo deve realizar um teste de Firmeza.

Falha: morre instantaneamente.

Criaturas chefes, entidades sobrenaturais ou criaturas sem anatomia vulnerável podem ser imunes a esse efeito.

Desaparecer
Ação: Bônus
Usos: 2 vezes por descanso

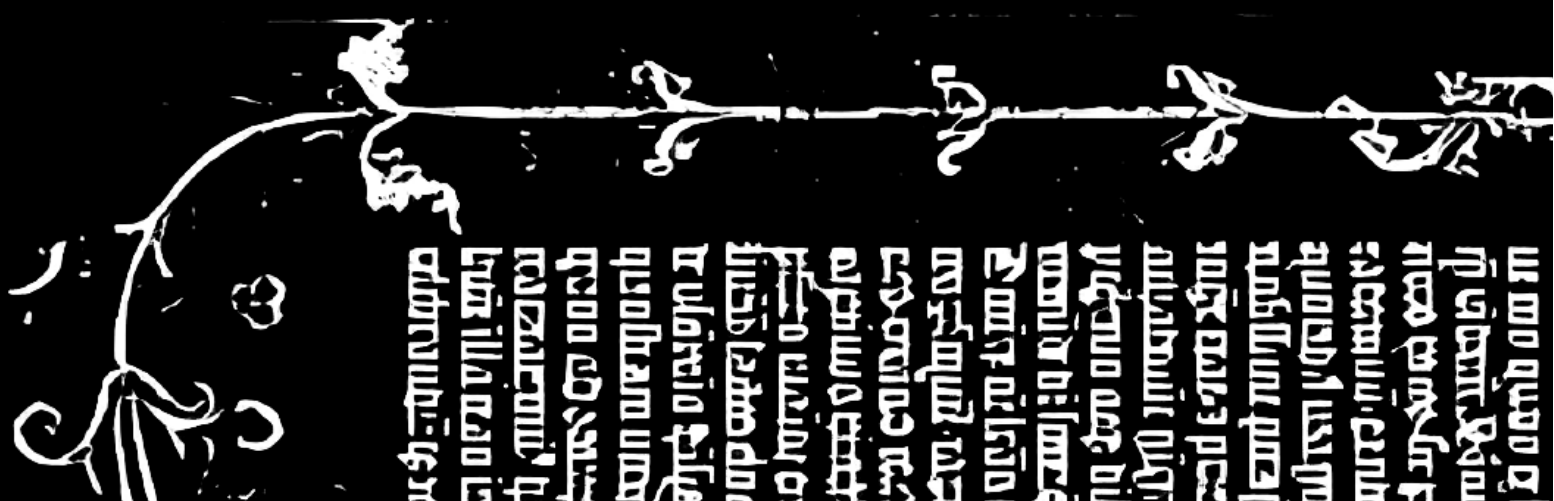
Você tenta desaparecer mesmo enquanto está sendo observado. Faça um teste de Gatunagem Contra a Perspicácia de cada inimigo que possa vê-lo. Se vencer, fica escondido. Se houver escuridão, fumaça, cobertura ou multidão você recebe +5 no teste.

O Último Golpe
Ação: Reação
Usos: 1 vez por rodada

Quando uma criatura a até 9 metros for reduzida a menos de 25% dos PV, você pode se mover até ela e realizar um ataque. Se matar o alvo:

Você fica escondido;
Pode realizar imediatamente um teste de Furtividade;
Não provoca ataques de oportunidade durante esse movimento.

Essa habilidade permite que o Gatuno encadeie assassinatos quando enfrenta vários inimigos enfraquecidos.



CULTISTA

I-ZAHUR
Afirmar Existência
Ação: Padrão
Teste: Cognição
Alcance: 12 m
Usos: 3 por descanso

Você aponta para um objeto ou criatura e declara:
"Tu és."
Uma criatura recebe 3d8 PV temporários durante 3 rodadas. Se utilizada em um objeto, você pode fazer surgir uma pequena quantidade de matéria simples: pedra, madeira, tecido, água etc. Não pode criar seres vivos ou objetos complexos.

Carne que Existe
Ação: Padrão
Teste: Curandeiria
Alcance: Toque
Usos: 2 por descanso

Você força o corpo a reafirmar sua própria existência.
O alvo recupera 2d8 + Curandeiria PV.
Porém, se o alvo estiver morrendo, o corpo se regenera de maneira imperfeita.
O Mestre pode determinar uma pequena deformidade:

II — NEMAROTH

Apagar
Ação: Padrão
Teste: Método
Alcance: 12 m
Usos: 2 por descanso

Escolha um objeto ou criatura. O alvo faz um teste de Firmeza.
Falha: sofre 3d8 de dano de Nada.
Se o alvo estiver abaixo de 25% dos PV, sofre +3d8.

Uma criatura reduzida a 0 PV por essa habilidade deixa para trás menos vestígios que um cadáver normal.

O Lugar Onde Nada Há
Ação: Padrão
Teste: Cognição
Alcance: 18 m
Duração: 3 rodadas
Usos: 1 por descanso

Você cria uma área de 4 metros de raio onde o conceito de "presença" começa a desaparecer. Dentro dela sons são abafados; chamas diminuem; magia recebe -2; testes de Prontidão recebem -5; criaturas não podem receber bônus de Presença.

III — TAMURAH

Retorno de Tamurah
Ação: Reação
Teste: Intuitividade
Usos: 1 por descanso

Quando você ou uma criatura a até 6 metros sofrer dano, pode voltar o estado físico do alvo para o momento antes do ataque. O dano é completamente revertido.
Porém, o alvo deve fazer um teste de Firmeza.
Falha: recebe 1d4 de Envelhecimento.
Após 3 acúmulos, recebe uma penalidade permanente determinada pelo Mestre.

Roubar um Segundo
Ação: Bônus
Teste: Destreza
Usos: 3 por descanso

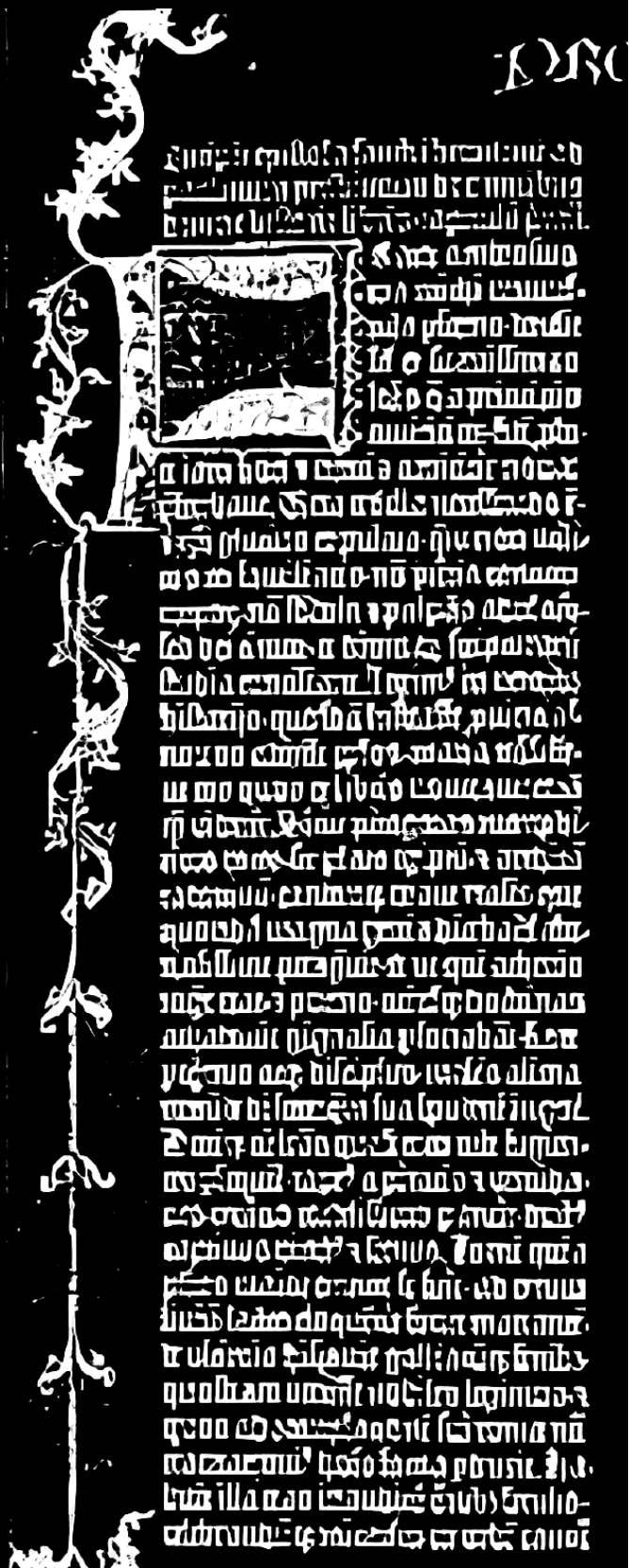
Você rouba um instante do fluxo temporal. Escolha uma criatura a até 9 metros. Ela recebe -5 em Prontidão e não pode realizar Reações até o início do próximo turno. Se o alvo falhar em um teste de Intuitividade, também perde sua ação de movimento.

IV — UR-KADAR
Dádiva do Caos
Ação: Padrão
Teste: Intuitividade
Alcance: 9 m
Usos: 3 por descanso

Role 1d6:

d6	Manifestação
1	O alvo sofre 3d8 de dano.
2	O alvo fica Atordoado por 1 rodada.
3	O alvo é empurrado 6 metros.
4	O alvo recupera 3d8 PV.
5	O alvo ganha +5 em seu próximo teste.
6	O alvo recebe duas vantagens.

Se o resultado for 6, role novamente duas vezes.



Mutação Profana
Ação: Ritual
Teste: Botânica ou Curandeiria
Tempo: 10 minutos
Usos: 1 por descanso

Você altera temporariamente o corpo de uma criatura. Escolha:

Olhos: +5 Perspicácia.
Pernas: +3 Acrobatismo.
Braços: +3 Labuta.
Pele: +2 Firmeza.
Boca: pode emitir uma voz sobrenatural.
Dura 1 hora.

Quando termina, o alvo recebe uma pequena mutação permanente.

V — AZARIEL

Silogismo de Azariel
Ação: Padrão
Teste: Cognição
Alcance: 12 m
Usos: 2 por descanso

Você pronuncia uma conclusão impossível de contestar. Uma criatura deve realizar um teste de Método.

Falha: durante 3 rodadas, recebe -3 em todos os testes.
Além disso, não pode realizar ações que contradigam a ordem estabelecida pelo Cultista.

Exemplo:
"Você não pode me atacar, pois para me atacar precisaria primeiro reconhecer minha existência."

VI — ELOHAD

Nomear o Propósito
Ação: Ritual
Teste: Saber
Tempo: 1 minuto
Usos: 1 por descanso longo

Você toca uma criatura, objeto ou local e descobre seu significado. O Mestre revela uma verdade importante sobre aquilo. O poder não revela necessariamente toda a verdade, apenas o significado mais profundo que Elohad reconheceria.

VII — YAZRATH

Olhar de Yazrath
Ação: Padrão
Teste: Perspicácia
Alcance: 9 m
Usos: 2 por descanso

Você encara uma criatura. Ela deve realizar um teste de Firmeza. Se falhar, durante 1 minuto não consegue mentir deliberadamente, ilusões não funcionam sobre ela; você sabe quando ela tenta esconder alguma coisa. Criaturas poderosas podem resistir.

VIII — ABRAKOTH

Usurpar Identidade
Ação: Ritual
Teste: Método
Tempo: 10 minutos
Usos: 1 por descanso longo

Você toca uma criatura e copia temporariamente um aspecto de sua identidade. Durante 1 hora, recebe: sua voz; sua aparência; seus maneirismos; uma memória superficial. Você não recebe seus atributos ou habilidades.
Se tentar copiar uma criatura sobrenatural poderosa, faça um teste de Firmeza.
Falha:
1d4 de dano de Corrupção.

IX — NABAROTH
Romper Correntes
Ação: Padrão
Teste: Firmeza
Alcance: 9 m
Usos: 2 por descanso

Você rompe uma influência sobre uma criatura.
Pode remover: medo; encantamento; compulsão; dominação; paralisia mental.

Não remove ferimentos físicos.

X — DAGARON

Eu Ainda Quero
Ação: Reação
Teste: Disposição
Usos: 1 por rodada

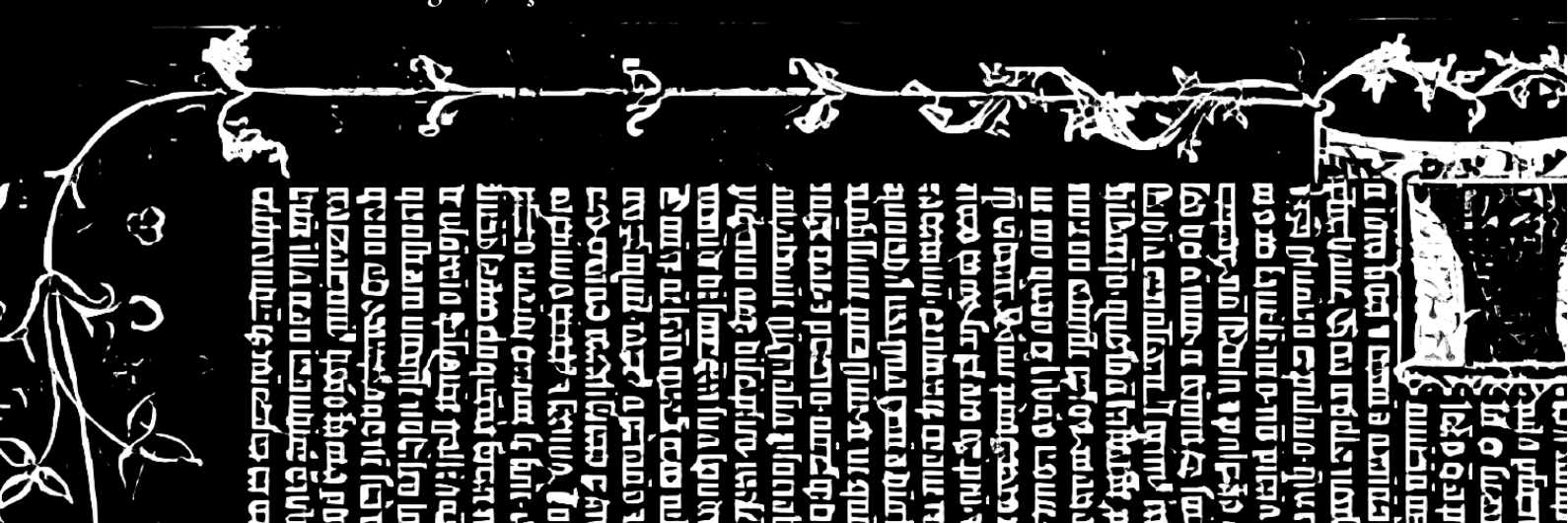
Quando você falhar em um teste, pode repetir o teste. Deve aceitar o segundo resultado.

XI — BAZRAK

Ninguém Me Prende
Ação: Reação
Teste: Acrobatismo
Usos: 2 por descanso

Você imediatamente encerra um efeito que esteja restringindo seu movimento.
Pode escapar de: agarrões; correntes; cordas; algemas; paralisia; prisão física.

Se o efeito for mágico, faça um teste de Acrobatismo contra a dificuldade do efeito.



XII — MORAKH

Dor Compartilhada
Ação: Reação
Teste: Firmeza
Alcance: 9 m
Usos: 2 por descanso

Quando uma criatura sofrer dano, você pode transferir metade desse dano para outra criatura a até 9 metros. A nova vítima pode realizar um teste de Firmeza.

Sucesso: recebe apenas metade do dano transferido.

XIII — KARU-BEL

Palavra Final
Ação: Padrão
Teste: Carranca
Alcance: 9 m
Usos: 1 por descanso

Escolha uma criatura abaixo de 20% dos PV. Ela realiza um teste de Firmeza.
Falha: sofre 4d12 de dano.

Se isso reduzir a criatura a 0 PV, ela não pode ser reanimada por métodos comuns.

XIV — TIAMOR

Isso Não Pode Ser
Ação: Reação
Teste: Cognição
Usos: 1 por descanso
Quando uma criatura a até 12 metros realizar uma ação, você pode declarar uma contradição. O Mestre determina uma consequência que contradiga parcialmente a ação. O efeito não pode simplesmente negar qualquer acontecimento. A realidade precisa se reajustar de alguma maneira plausível.

PODERES

Segundo Fôlego
Ação: Bônus
Usos: 1 vez por descanso curto

Você recupera imediatamente 1d10 + seu modificador de Corporal em PV. Você pode utilizar esta habilidade mesmo estando caído, levantando-se imediatamente após recuperar os PV.

Golpe de Misericórdia
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por combate

Você realiza um ataque contra uma criatura caída, incapacitada ou inconsciente. Se acertar, causa automaticamente um acerto crítico. Contra criaturas importantes, chefes ou personagens, o Mestre pode determinar que o golpe não seja automaticamente fatal.

Determinação
Ação: Reação
Usos: 1 vez por descanso curto

Quando falhar em um teste de resistência, você pode repetir o teste. Você deve aceitar o segundo resultado. Se o segundo teste também falhar, recebe 5 de dano.

Último Esforço
Ação: Reação
Usos: 1 vez por descanso

Quando realizar um ataque, teste de habilidade ou teste de resistência e obtiver um resultado entre 1 e 9, você pode transformar o resultado em 10 antes de saber se passou ou falhou. Esse poder não transforma um 1 natural em um sucesso automático.

Ataque Preciso
Ação: Padrão
Usos: 2 vezes por combate

Antes de realizar um ataque, você pode declarar um Ataque Preciso. Você recebe +3 no ataque. Porém, se errar, sofre -2 na Defesa até o início do seu próximo turno.

Contra-Ataque
Ação: Reação
Usos: 1 vez por rodada

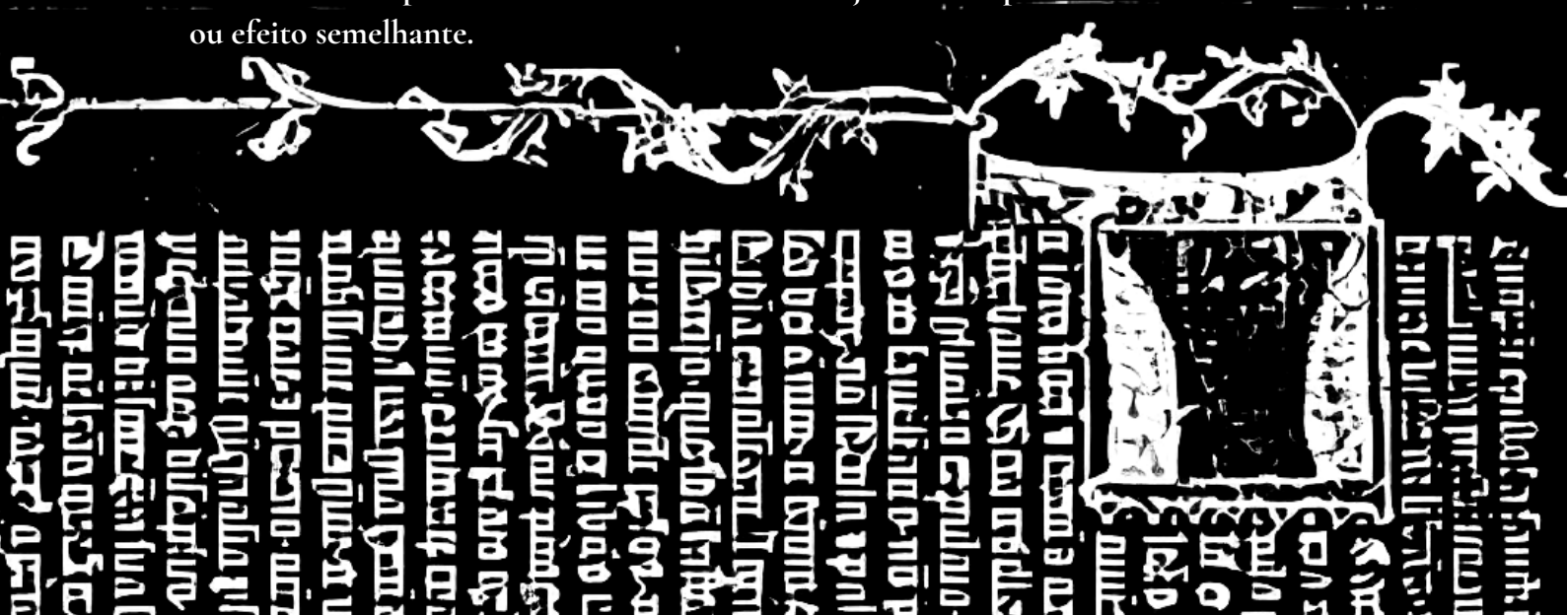
Quando uma criatura adjacente errar um ataque corpo a corpo contra você, pode realizar imediatamente um ataque corpo a corpo contra ela. Esse ataque causa -1d6 de dano.

Preparação
Ação: Padrão
Usos: 1 vez por combate

Você se prepara para o próximo movimento de um inimigo. Escolha uma criatura que possa perceber. Até o início do seu próximo turno, você recebe +3 em Defesa contra ela. Se ela atacar você e errar, você recebe +2 no próximo ataque contra ela.

Instinto de Sobrevivência
Ação: Reação
Usos: 1 vez por descanso longo

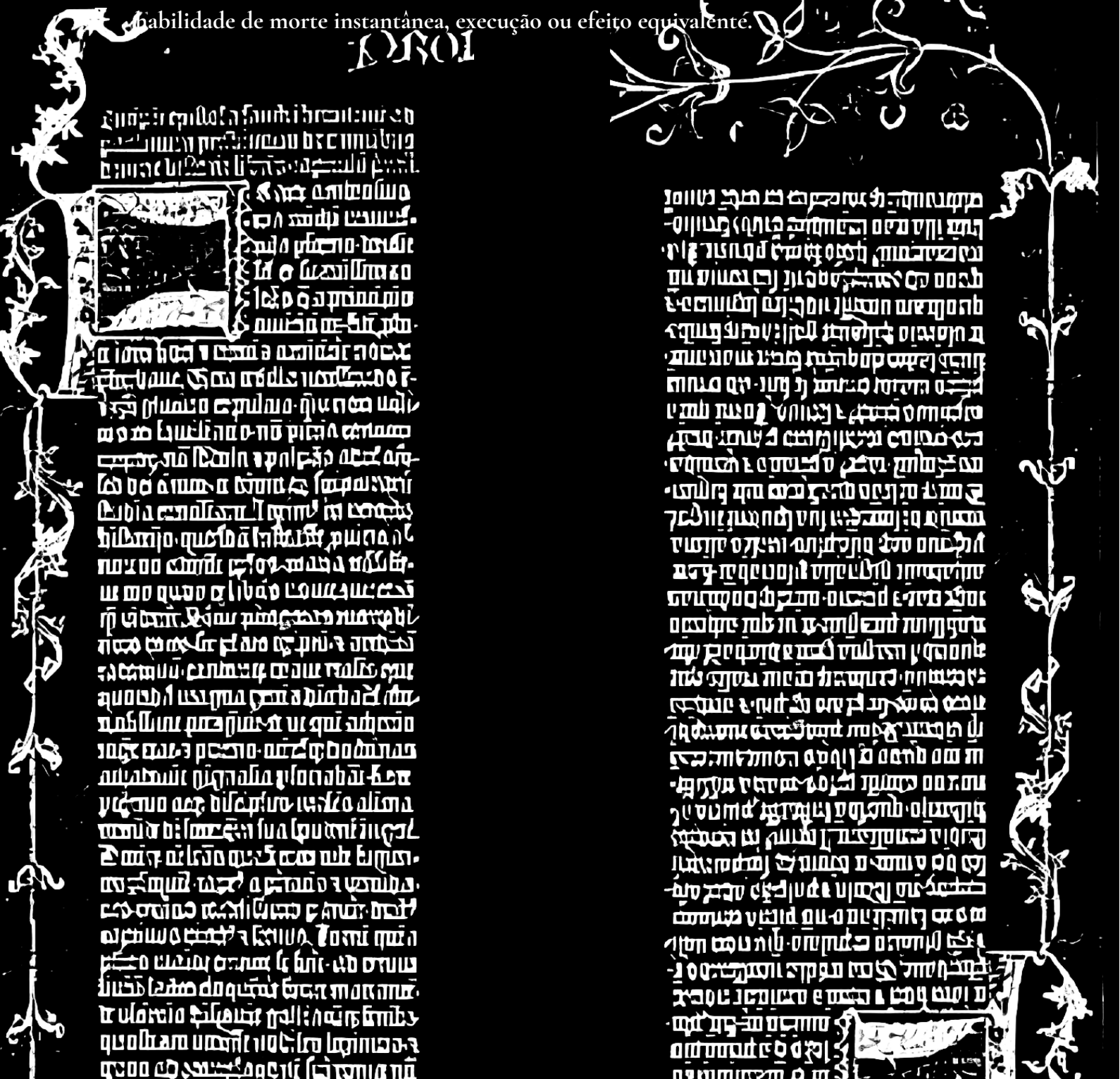
Quando sofrer um ataque que o reduziria a 0 PV, você permanece com 1 PV. Você pode imediatamente se mover até 3 metros, sem provocar ataques de oportunidade. Essa habilidade não pode ser utilizada caso o dano seja causado por uma morte instantânea ou efeito semelhante.



Adaptação
Ação: Bônus
Usos: 1 vez por descanso
Depois de sofrer um tipo específico de dano, você se adapta temporariamente. Até o final do seu próximo turno, recebe resistência ao último tipo de dano que sofreu.

Por exemplo:
Um Cultista sofre 18 de dano de fogo. Utiliza Adaptação e passa a ter resistência ao fogo até o final do próximo turno.

Porém, essa habilidade não funciona contra dano causado diretamente por uma habilidade de morte instantânea, execução ou efeito equivalente.



Correntes

Agora, com sua existência pronta, o que vem a seguir? Novos níveis!

1: Tudo acima
2: Ponto de culminação
3: 1 Ponto de Apanágio
4: Habilidade de classe
5: Sobe 1 culminação de discente para docente
6: Poder geral
7: Ponto de culminação
8: Habilidade de classe
9: 1 Ponto de Apanágio
10: Ganha um feitio
11: Poder geral
12: Ponto de culminação
13: Habilidade de classe
14: 1 ponto de Apanágio
15: Sobe 2 culminações para docente
16: Pontos de culminação
17: Habilidade de classe
18: Ponto de Apanágio
19: Poder geral
20: Ganha um feitio e 1 culminação para deificada

Sangue e ossos

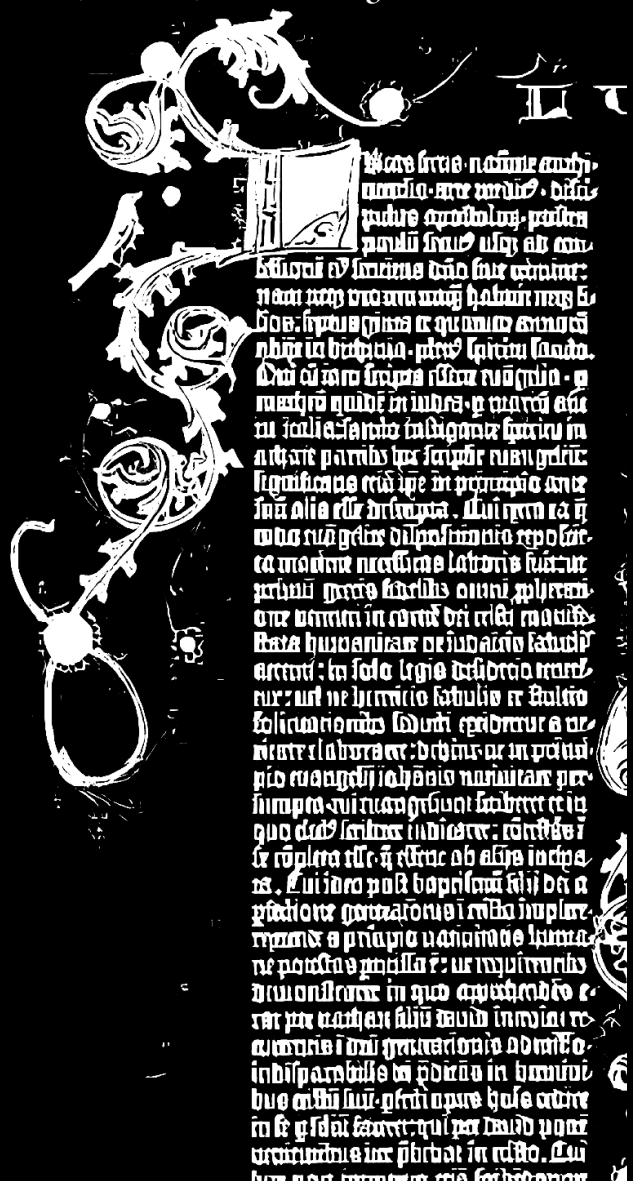
O que resta é o fim. Essas são as regras de combate!

Cada personagem ao entrar em um combate rola um teste de destreza com prontidão, e se segue a ordem do maior resultado até o menor, assim sendo a ordem de ações. Cada personagem tem direito a:

1 ação padrão (Como atacar)
1 Reação (Somar Defletir ao CA contra um ataque ou Firmeza na redução de dano)
1 movimento de até 3m

Ações interpretativas podem gerar ataques de oportunidade, uma ação extra na rodada feita a qualquer momento (Como enganar um inimigo a abaixar a guarda e atacar ele desprevenido).

Usar habilidades e magias também são ações padrões! Ataques são feitos contra a classe de armadura dos alvos, seu CA, resultados iguais ou maiores acertam!



Eloquência

Desenvolvendo o que é

A eloquência é a regra de ouro de Pulso e Ansiedade Ela é a possibilidade de ideias boas afetarem o jogo, mesmo que não haja uma regra específica ou poder para isso. Um bardo pode pedir para tocar uma música encorajadora para aumentar em 2 a culminação de um alvo, mesmo sem ter essa habilidade, ou um mago rolar um teste de cognição para desvendar ou amplificar o efeito de um artefato mágico. Tudo isso é plausível, e deve ser aceito.

Além disso, uma mecânica de auxílio, como dois guerreiros tentarem derrubar um monstro maior que eles como uma ação só, assim cada um recebendo +5 no teste. Auxílios em geral somam a culminação de seu aliado além do seu teste!

Gatunagem

Para ficar furtivo você deve ter uma justificativa como sombras ou algo do tipo e rola um teste de gatunagem contra a perspicácia dos alvos que te procurarem, em caso de empate o procurador ganha. Ataques furtivos tem +5 de acerto e não podem ser reagidos, assim como ataques de oportunidade. Após atacar você deve rolar mais um teste de furtividade para retornar às sombras (Ou o que for).

Críticos

Quando você obtém um resultado extremo, a realidade muda, no caso de um 1, o pior possível, como acertar seu aliado em combate, e em caso de um 20, um acerto crítico, que causa o dobro ou mais de dano. Críticos também podem ocorrer em outros tipos de rolagem e não garantem sucesso automático.

Rastejando

Durante sua expedição você ficará cansado com e do seu grupo. Esse é o momento de se descansar. Pode-se descansar uma vez a cada 8 salas, com ou sem combate. Descansar consome 25% de seus recursos ou no mínimo 2 recursos, e cura 50% da vida de todos, recupera habilidades e permite criar vínculos no meio do além. Não ter o mínimo de recursos te impede de descansar, e a cada 2 salas todo o grupo sofre 1d2 de dano de exaustão.

Forja

Além de suas habilidades e pactos com deuses antigos, você terá itens, podendo carregar um item de cada tipo +1 para cada ponto em disposição, eles são:

Armaduras

Vestes: Concede 10 CA
Armadura Leve: Requer 1 de Corporal e concede 12 CA
Armaduras Pesadas: Requer 2 de Corporal e concede 15 CA

Armas usadas com corporal

Armas pesadas: Causam 1d12+Corporal de dano e tem crítico x3
Armas médias: Causam 1d8+Corporal de dano e tem crítico a partir de 19

Armas usadas com destreza

Armas leves: Causam 1d6+Destreza de dano e ataques furtivos +1d6
Arco compensado : Causa 1d10+1 e consome flechas

Feitiçarias

Focalizador mágico: Aumenta o dano de magias em 1d6
Fazer artístico: Faz magias usarem Talhe e culminações do mesmo

Utilitários

Mofo branco: Adere a pele e cura 1d4 PV
Mofo verde: Cura efeitos
Tochas: Permite ver no escuro
Fogueira: Aumenta em 10% a cura de descansar

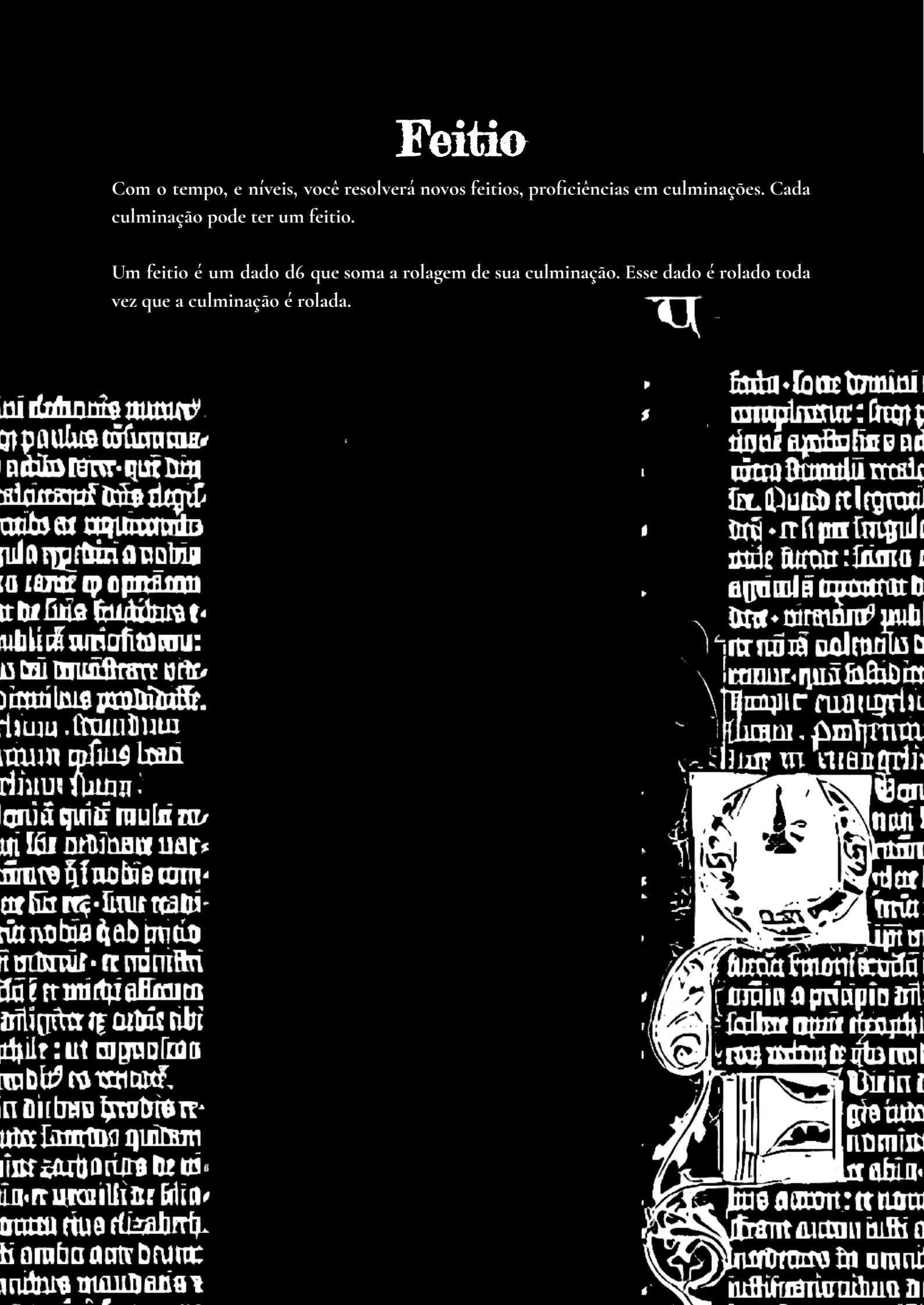
Morrendo

Quando você chega a o PV você está morrendo, caindo desmaiado e se sofrer qualquer dano morre, até alguém curar metade dos seus PV ou realizar um teste de curandeiria DT 20, te levantando com 1 PV. Se passarem 3 rodadas nesta condição você sucumbe à masmorra.

Feitio

Com o tempo, e níveis, você resolverá novos feitios, proficiências em culminações. Cada culminação pode ter um feitio.

Um feitio é um dado d6 que soma a rolagem de sua culminação. Esse dado é rolado toda vez que a culminação é rolada.



TEOGONIA

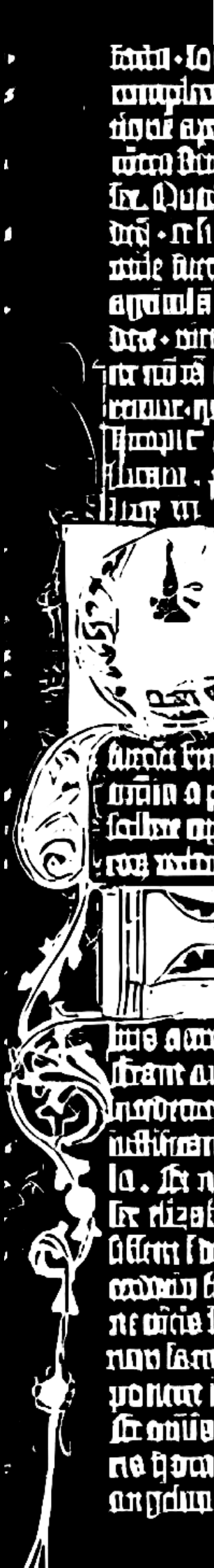
Pulso e Ansiedade

Vida

Itens

Apanágio

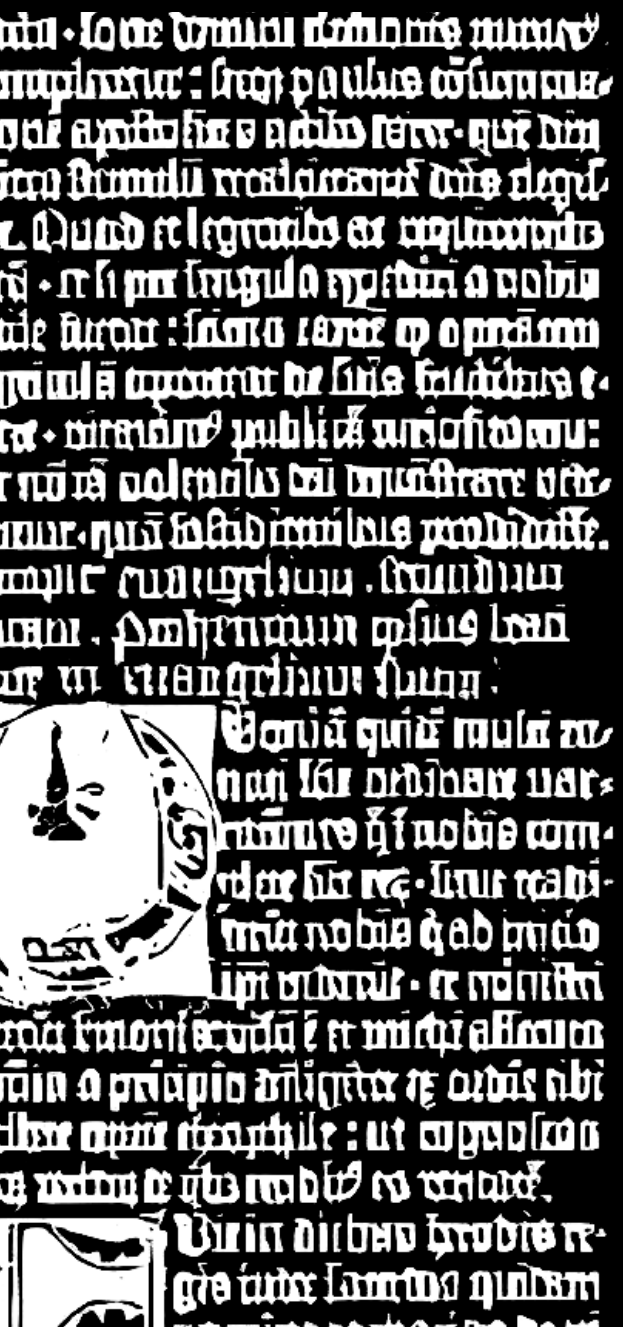
Cognição
Corporal
Destreza
Talhe



Culminação

Cognição

Cavalaria:
Cultuamento:
Botânica:
Curandeiria:
Intuitividade:
Método:
Monstrologia:
Proeza artística:
Saber:



Corporal

Defletir:
Disposição:
Firmeza:
Forma:
Labuta:

Destreza

Acrobatismo:
Defletir:
Fito:
Forma:
Gatunagem:
Perspicácia:
Prontidão:

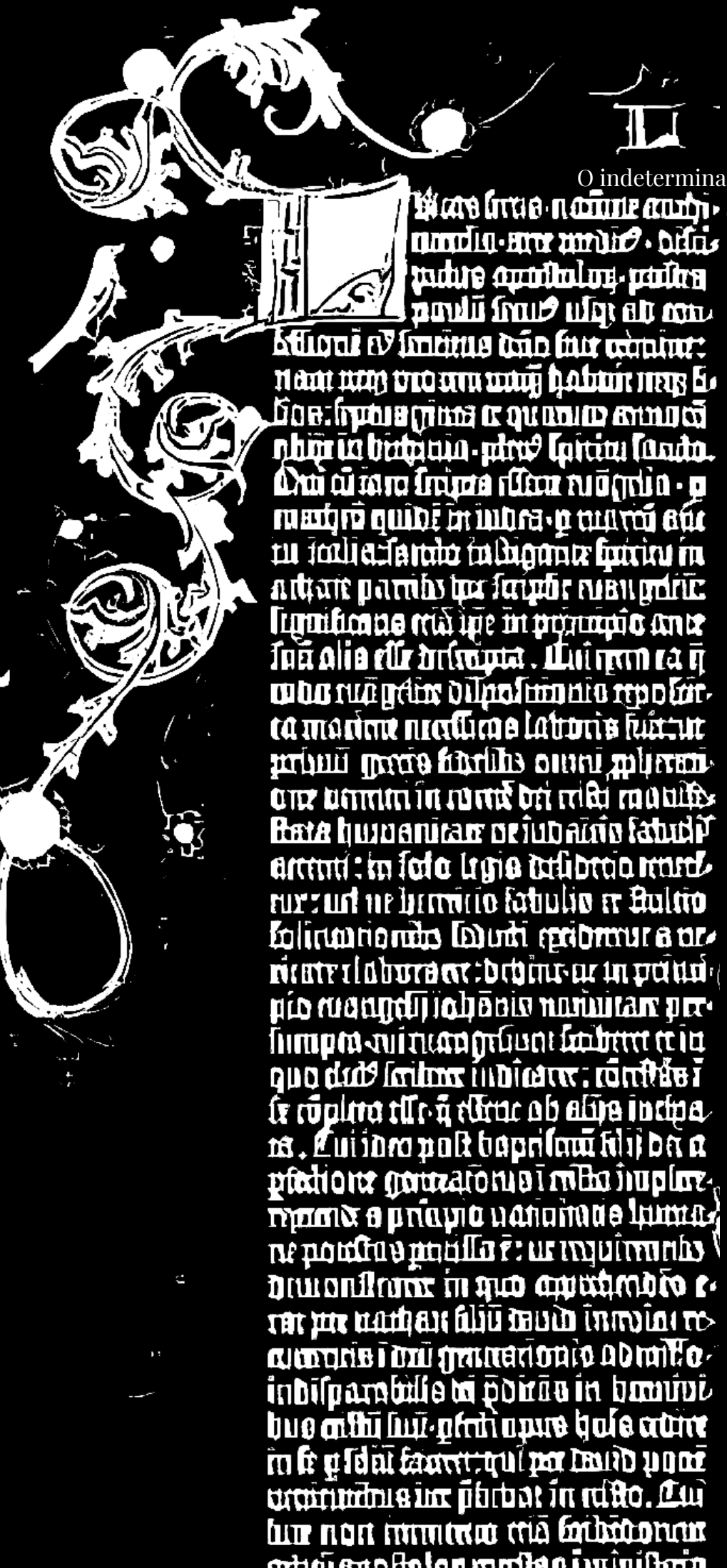
Talhe

Desejo:
Feição:
Carranca:
Presença:
Proeza artística:

Feitio

Poderes

Habilidades



Ápeiron:

O indeterminado que circunda a verdade
O impossível da existência
O além

[illegible] pe prolog on [illegible]

[illegible] pat was of inde
e. as he is sett first in ordre
of pe gospelers: so he wro
te first pe gospel in indee/
pe office of a tolgaderer: he
epid to god/ whanne pis ma
adde pchid first pe gospel i
wold go to hepene men: he
first pe gospel in ebrew [illegible]
to mynde to cristene men of
[illegible] fro whiche he departide
for as it was needful. pt pe
were pchid to pe confermyng
so it was needful pt it we
[illegible] also azens hetikis/ pouz
men hane written pe gos
[illegible] pt is mathew. mar
[illegible] hane pe witnes
[illegible] autorite/ for pei tellen pe
[illegible] pe trinite: bi foure partis
[illegible] world/ and pei ben as foure
[illegible] in pe foure horsid carte of
[illegible] pt be rep hym a boute by
[illegible] of pe gospel/ & mankynde
[illegible] slayne bi foure depes: sch
[illegible] quykened bi pe pchyng of
[illegible] pe gospels of oyre
[illegible] felden doun. and ben not
[illegible] for pe lord wolde pt pe
[illegible] noumbre were distroied.
[illegible] of sacrament/ Also pe
[illegible] gospelers ben undirstonden
[illegible] tigres of goostli prinytee/
[illegible] is undirstonden bi man:
[illegible] wellip principali a boute
[illegible] heed of crist/ mark is undir
[illegible] bi a lion: for he tretep of
[illegible] rising azen/ luyk is undir
[illegible] bi a calf: & tretep of pscho
[illegible] is undirstonden bi an e
[illegible] tretep hizeher pe sacram[illegible]
[illegible] oli prinytees of pe god[illegible]
[illegible] crist whom pese gospelers
[illegible] was a man borne of
[illegible] yne/ he was a calf: in of
[illegible] dizynge on pe crosse/
[illegible] a lion: in rising azen/ and
[illegible] an egle in ascencioun/ ey
[illegible] heed of crist is signified i
[illegible] is signified in pe c
[illegible] is signified i pe lion
[illegible] ament of godheed is signi
[illegible] egle/ pat is bi pese foure
[illegible] is declarid: pat ihu crist
[illegible] man kyng and preest/

[illegible] pe prolog and bigenneb
chapit of mathew.

[illegible]

He book of
pe generacioun
of ihu crist: pe
sone of dauid.
pe sone of abra
ham/ abraham
bigate isaac:
isaac bigate
iacob/ iacob bi
gate [illegible] and
hise bryeren/ iudas bigate phares
& zarain of thamar/ phares bigate
esrom/ esrom bigate aram/ aram bi
gate amynedab/ amynedab bigate
naason/ naason bigate salmon/ sal
mon bigate booz of raab/ booz bi
gate obeth of ruth/ obeth bigate ies
se/ iesse bigate dauid pe kyng/ da
uid pe kyng bigate salomon of
hir pat was vries wyf/ salomon
bigate roboam/ roboam bigate abi
as/ abias bigate asa/ asa bigate io
sephath/ iosephath bigate ioram/
ioram bigate osias/ osias bigate
ioathan/ ioathan bigate achaz/
achaz bigate ezechie/ ezechie biga
te manasses/ manasses bigate a
mon/ amon bigate iosias/ iosias
bigate iecomias & hise bryeren into
pe transmigracioun of babiloyne/
and after pe transmigracioun of
babiloyne: iecomias bigate salati
el/ salatiel bigate sorobabel/ soro
bab[illegible] [illegible]ud/ abiud bigate
elia[illegible] [illegible]ym bigate asor/
asor bigate sadoch/ sadoch bigate
achym/ achym bigate eliud/ eliud
bigate eleazar/ eleazar bigate i
mathan/ mathan bigate iacob/ ia
cob bigate ioseph pe husband of ma
rie: of whom ihc was borne. pat
is clepid crist. ¶ And so also gene
racioun from abraham to dauid. ben
fourtene generacioun/ and from
dd to pe transmigracioun of ba
biloyne: ben fourtene generaci
ouns/ and fro pe transmigracioun
of babiloyne to crist: ben fourtene
generacioun/ but pe generacioun
of crist is to pus. ¶ Whanne ma
rie pe mo[illegible]r of ihu was sponsid
to ioseph: before pei camen to gide
sche was founden hauynge of pe
hooli goost i pe wombe/ and ioseph
hir husband for he was rytful & i
wolde not puplisch hir: he wolde
pryueli hane lefte hir/ but whil
he pouzte pese pingis: lo pe ann
gel of pe lord aperide in scepe to
hym & seide/ ioseph pe sone of dd
nyle pou dredi to take marie pi
wyf/ for pt ping pat is borne in
hir: is of pe hooli goost/ and sche
schal leve a sone: & pou schalt cle

TETH

Você comeu os cogumelos?

PODE APOSTAR QUE SIM

Oh merda...

Na Masmorra que Deus morreu você comeu cogumelos estranhos? Esse é o RPG para você. Comer coisas que não devia para chegar em lugares que devia menos ainda são uma prática ancestral da humanidade, e consequentemente, de Teogonia, não sinta (MUITO) medo!

Teth são cogumelos transcendentais de outra história que cresceram do corpo de Deus que morreu, com propriedades do além em si, afetando a história, seu pulso e ansiedade.

O homem por trás do COGUMELO

Presença de histórias

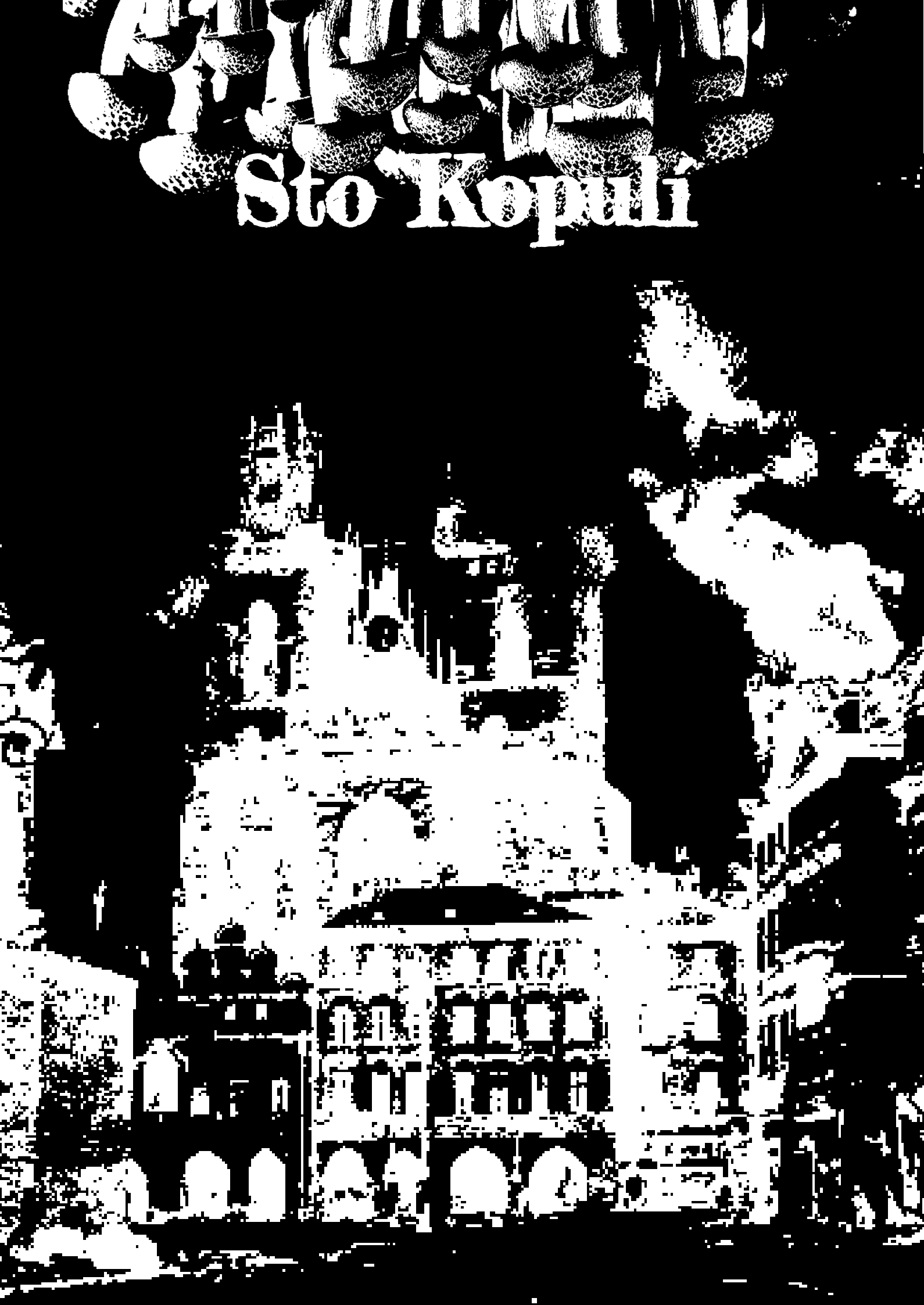
Teth cresce em toda história da Casa, basta procurar bem no além. A Masmorra que Deus morreu é um coração aberto do além e do **FUTURO!** Deuses transcendidos, anciões e mortos, eles fazem parte do **FUTURO!** da história.

Comer os cogumelos Teth criam uma transcendência cogumélica, criando um novo jogo entre o além e as almas devoradoras de cogumelo.

Em cada teste Teth terá uma opinião própria, incentivada pelo Urutau do que se deve fazer, seguir a ordem te concede mais acerto baseado na dificuldade do teste de Teth (Em Pulso e Ansiedade +1d6), tentar resistir é um teste seu de 1d(4 em Pulso e Ansiedade) contra um superior 1d(6 em Pulso e Ansiedade) de Teth. As ordens de Teth são iguais para todos que comeram cogumelos, e quais são elas?

As almas decidem! Em um jogo de uni-duni-tê partindo do último ordenador (Ou mestre) a pessoa escolhida declara uma ordem que todos cogumelados devem seguir, seguindo a regra passada. Na próxima rodada uma nova pessoa cogumelada dará a regra da vez.

WESLEY
Siempre á voz de
de se resistir


Sto Kopuli

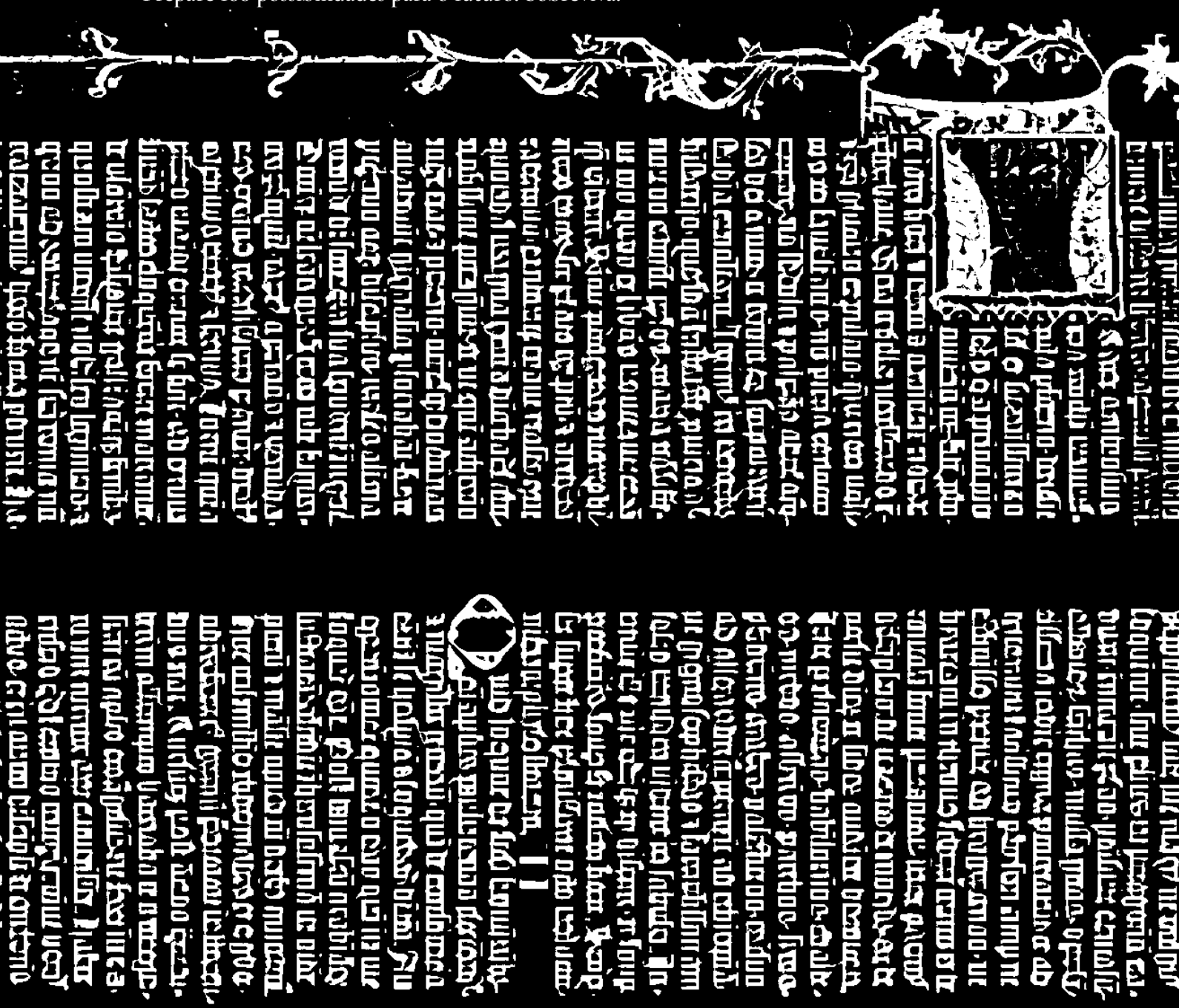
Onde Deus morreu

1942
-Teogonia

Os deuses estão mortos, a era dos homens é violenta e verdadeira, a guerra e a miséria se espalharam pela terra de Amram que sangra o corpo de deuses antigos em meio à fome daqueles que não tem mais fé. A guerra é onde Deus morreu.

No meio da miséria e deuses loucos apenas a humanidade pode resistir, mudando tudo do passado. A segunda vez que Teogonia é invadida por uma guerra de escala global, o Kaiser de Brethan é uma alma devorada pela ambição de um deus morto em meio a um festival de carnificina de reis insanos. As cem cúpulas são a resposta para o fim.

Prepare 100 possibilidades para o futuro. Sobreviva.



O horror da guerra

As cem cúpulas é um rpg que usa o dado d100! Essa é uma história sombria sobre sobreviver aos horrores de uma guerra perdida em meio a deuses mortos e ocultistas insanos! Este é você!

Vida

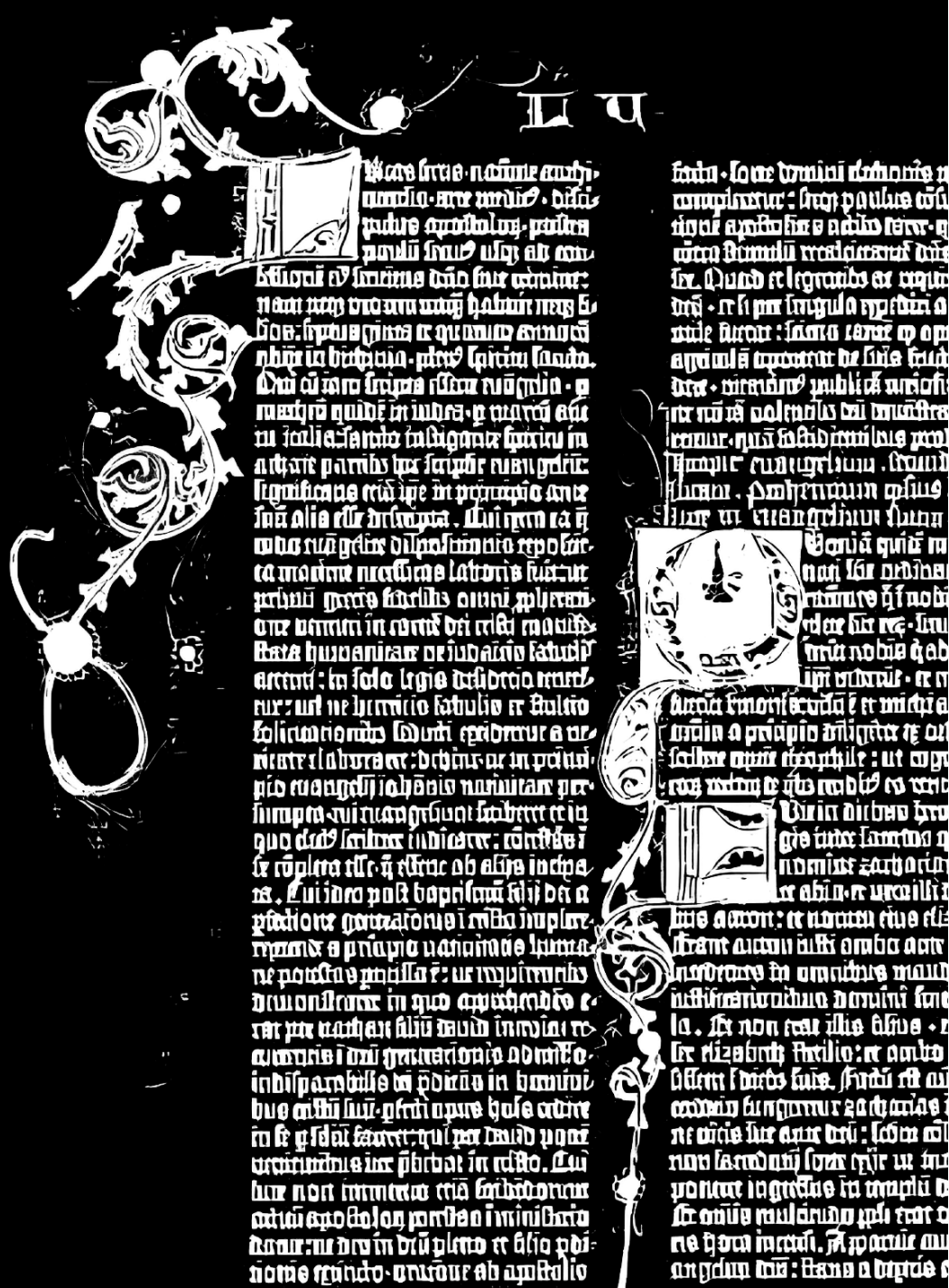
Aspectos

Acadêmicos:
Acrobatismo:
Adestramento:
Botânica:
Carranca:
Confluência:
Cultuamento:
Desejo:
Disposição:
Feição:
Firmeza:
Forma:
Gatunagem:
Intuitividade:
Labuta:
Manuseio:
Medicina:
Método:
Ocultismo:
Perspicácia:
Presença:
Proeza artística:
Prontidão:
Saber:

Arsenal

Maldições

Competência



Vida: Sua vitalidade

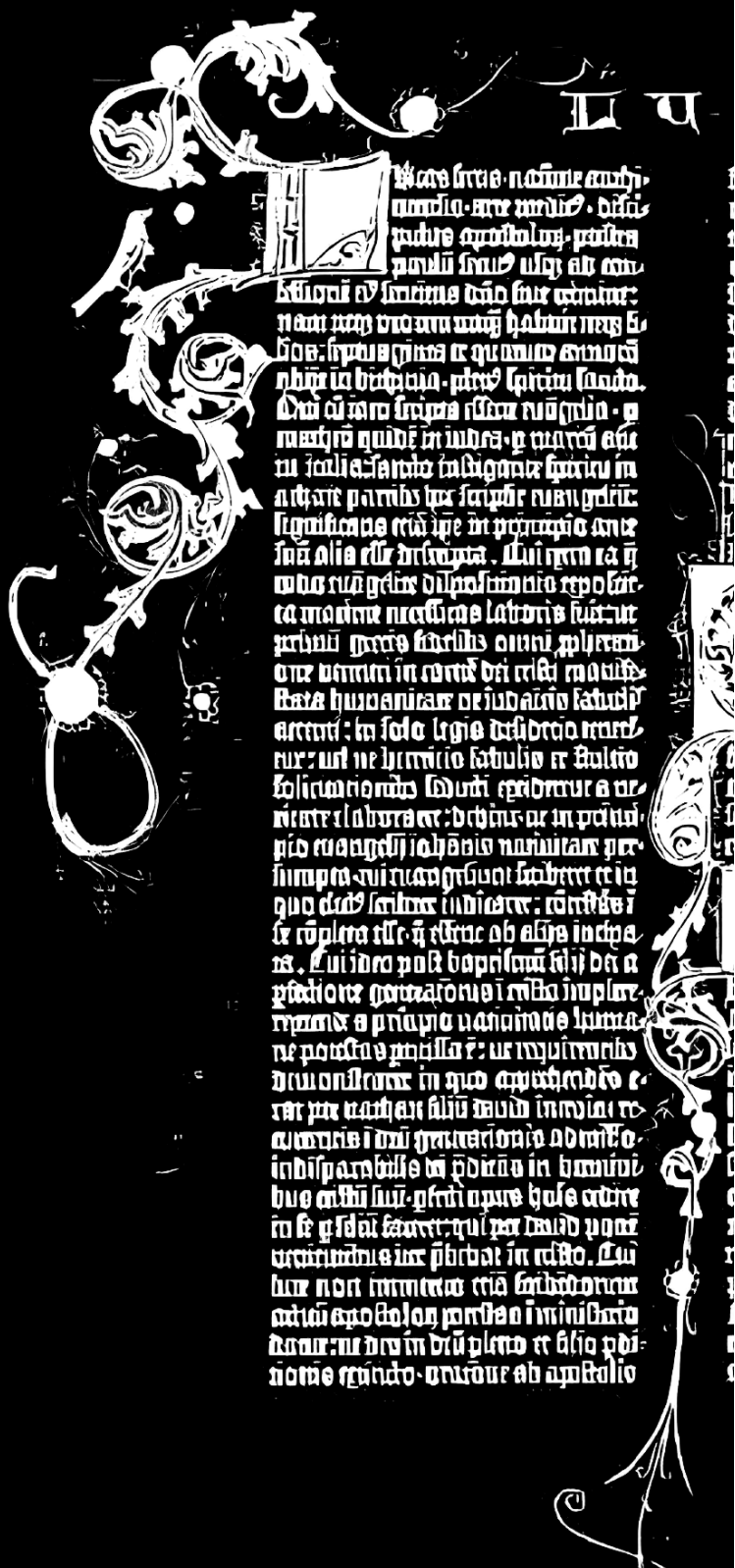
Aspectos: A chance de acerto

Acadêmicos: Conhecimento de faculdade
Acrobatismo: Acrobacias
Adestramento: Comunicação animal
Botânica: Conhecimento de plantas
Carranca: Intimidação
Confluência: União entre partes
Cultuamento: Culto aos deuses
Desejo: Sensação e sedução
Disposição: Sua disposição física
Feição: Sua beleza e persuasão
Firmeza: Sua dureza física
Forma: Sua forma de combate
Gatunagem: Sua furtividade
Intuitividade: Sua intuição
Labuta: Sua força física
Manuseio: Sua mira e armaria
Medicina: Seu conhecimento de medicina
Método: Sua estratégia
Ocultismo: Conhecimento do oculto
Perspicácia: Sua Percepção veloz
Presença: Sua presença espiritual
Proeza artística: Sua habilidade artística
Prontidão: Sua prontidão mental
Saber: Sua sabedoria geral

Arsenal: Seus itens

Maldições: Pactos com deuses mortos

Competência: Suas habilidades



Nova era

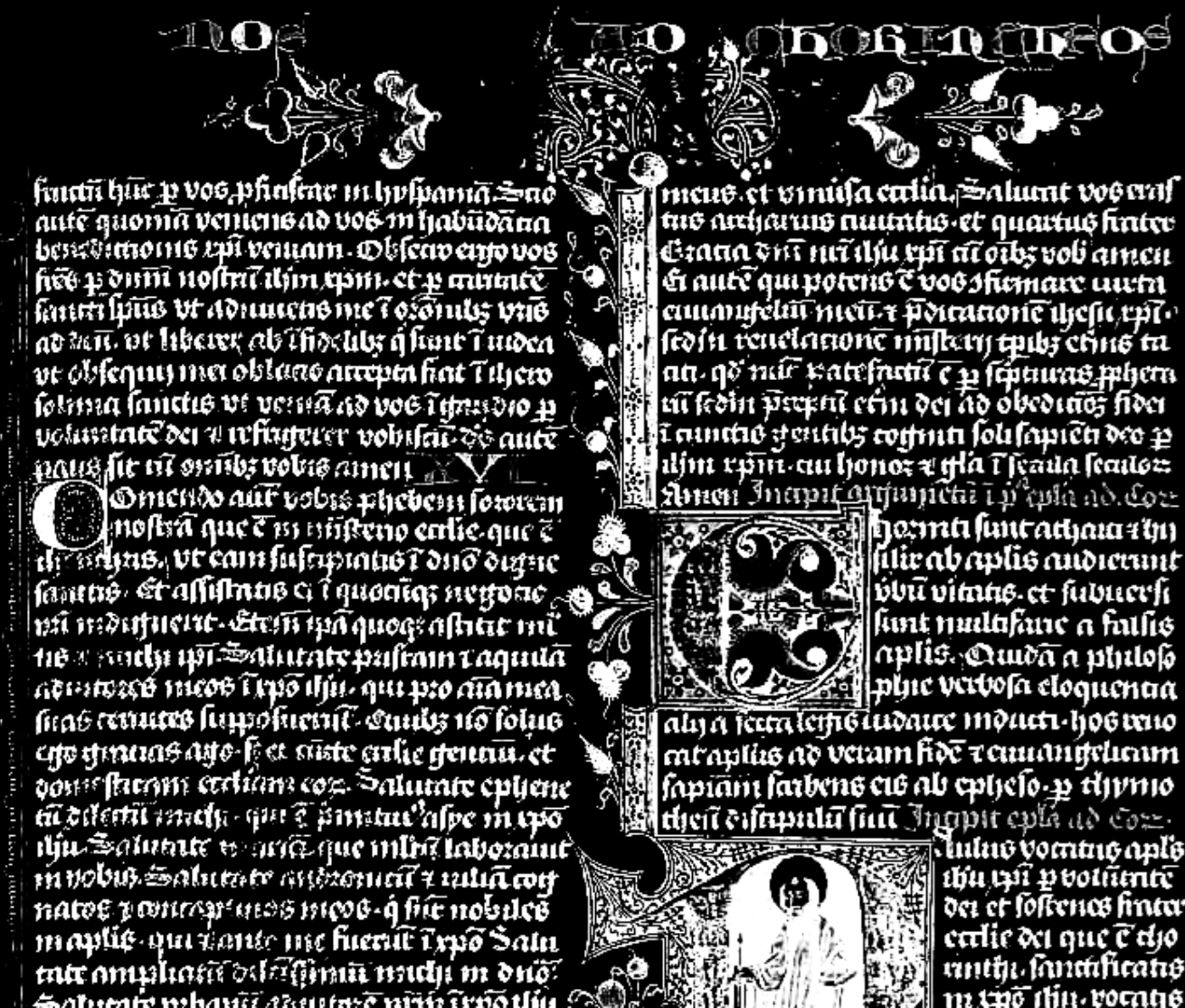
O mundo mudou, assim como a realidade em si!

Agora esse é um sistema d100. Como funcionam os testes? Assim como em Pulso e Ansiedade uma ação é declarada e se há possibilidade de sucesso um teste é requerido, mas dessa vez um pouco diferente:

Cada teste é uma rolagem de 1d100 com foco em tirar um resultado inferior a um aspecto seu, definindo sucesso ou falha, deste modo:

Amram possui 90 de Firmeza e precisa rolar um teste, ele rola o d100 e tira 23, então tem um sucesso. Se Amram possuísse 50 de Firmeza ele precisaria tirar 50 ou menos, e ainda assim passaria. Se Amram tivesse 10 de Firmeza ele teria uma falha.

Um teste crítico é aquele que tem resultado de 1-10, tendo o dobro de dano ou o melhor resultado possível, e uma falha crítica é de 90-100, acertando a si ou um aliado ou tendo o pior resultado possível. Em combate um sucesso crítico é sempre um acerto e uma falha crítica é sempre uma falha.



A cópula

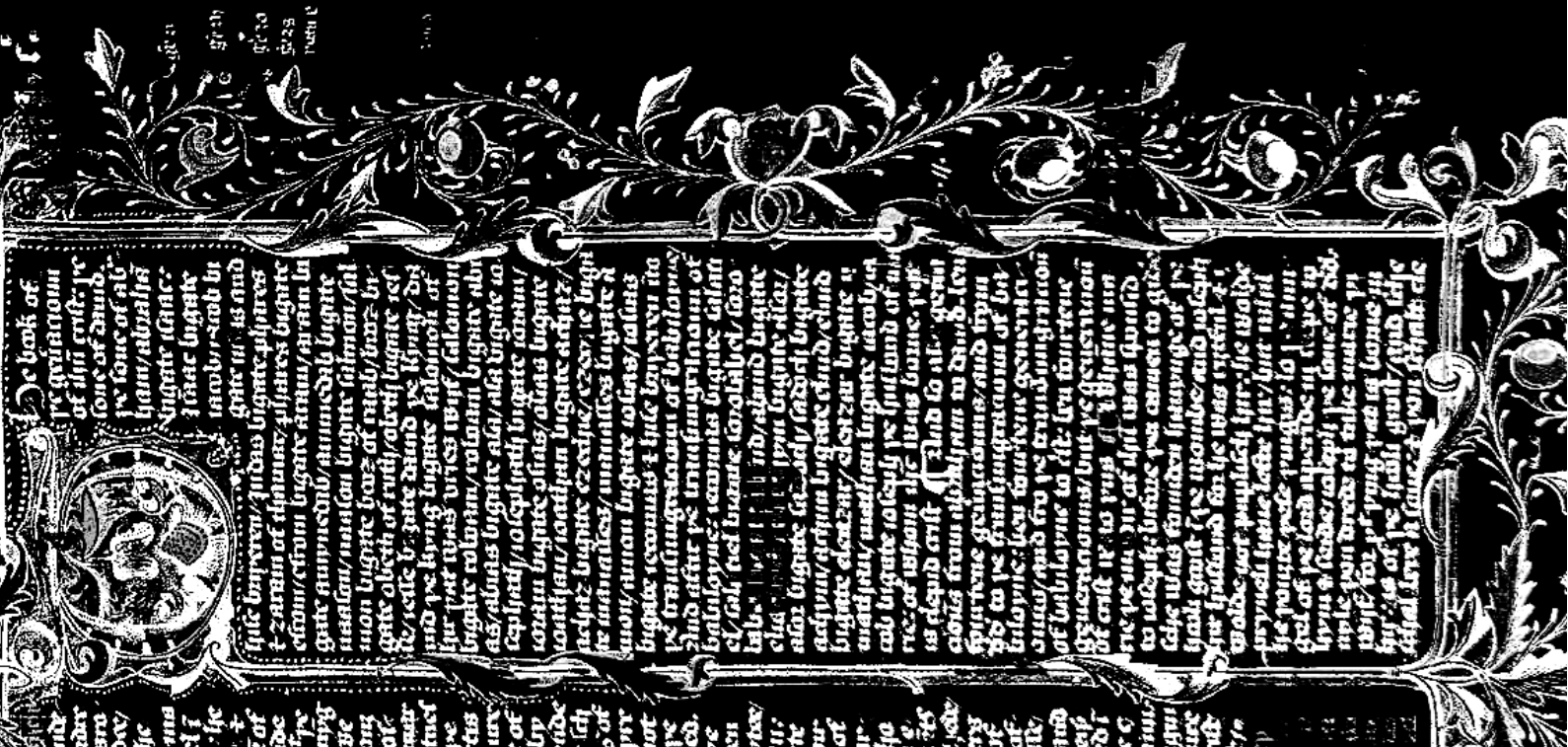
Você

Ao criar seu personagem você recebe:

100 pontos de vida
500 pontos de aspecto (Todos começam com no mínimo 10 e máximo 90)
2 itens
1 Maldição
3 Competências

Ao transcender você recebe:

25 pontos de aspecto
1 Maldição/Troca (Máximo de 3)
1 Competência/Troca (Máximo de 5)



Forma

O combate no meio da guerra é mais estratégico dessa vez!

Em um combate nas cem cúpulas todos formam uma fila automaticamente, assumindo posições numéricas (De x a Y), desta forma:

4 aliados entram em combate contra 5 inimigos. Cada aliado ocupa a posição de 1 (Mais na frente) à 4 (Mais atrás) e cada inimigo de 1 (Mais a frente) até 5 (Mais atrás).

Cada habilidade possui uma posição requerida para ser usada e um alvo inimigo ou aliado que ela pode afetar, dessa forma:

Usadas em qualquer posição
Usadas na primeira posição
Usada nas primeiras 2 posições
Usada nas primeiras 3 posições
Usada nas últimas 3 posições
Usada nas 2 últimas posições
Usada na última posição

Afetando igualmente

Todos os inimigos/aliados
O alvo da primeira posição
O alvo das 3 primeiras
Das 3 últimas
Da última posição

Atacar com armas a distância pode ser em qualquer posição mas precisam de munição, atacar com armas brancas podem afetar qualquer posição, mas apenas na primeira posição.

Competências

HABILIDADES USADAS EM QUALQUER POSIÇÃO

Afirmar a Existência
Deus: Zahur — Existência
Posição: Qualquer
Alvo: Um aliado, qualquer posição
Uso: 2/combate

Você força a existência de um aliado a se tornar momentaneamente "mais real".

Teste: Firmeza ou Confluência.
Efeito:
Recupera 50 PV.
Remove 1 condição negativa.

Até o próximo turno, o alvo não pode ser reduzido abaixo de 1 PV. Se o alvo já estiver com 1 PV, recupera 75 PV em vez disso.

Apagar
Deus: Nemaroth — Nada
Posição: Qualquer
Alvo: Um inimigo, qualquer posição
Uso: 2/combate

Você tenta fazer uma pequena parte da existência do inimigo simplesmente deixar de existir.
Teste: Ocultismo.
Efeito:

Causa 75 de dano.

Se o inimigo estiver sob uma condição negativa, causa +50 de dano.
Se o alvo estiver abaixo de 25% da Vida, causa 150 de dano.

Instante Roubado
Deus: Tamurah — Tempo
Posição: Qualquer
Alvo: Um aliado, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você rouba um instante do futuro e o entrega ao presente.
Efeito:
O alvo pode imediatamente realizar uma ação adicional.
A ação adicional não pode ser utilizada para ativar novamente o Instante roubado.

Decisão Impossível
Deus: Nabaroth — Livre-Arbítrio
Posição: Qualquer
Alvo: Um inimigo, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você força o inimigo a escolher entre dois destinos igualmente terríveis.

Efeito:

O alvo deve escolher entre sofrer 100 de dano ou receber -20 em todos os testes durante 2 rodadas.
Se o inimigo não puder escolher, o Mestre determina o resultado.

Primeira Posição

A Forma Primordial
Deus: Zahur — Existência
Posição: Primeira posição
Alvo: Um inimigo na primeira posição
Uso: 3/combate

Você reafirma sua própria existência através de um golpe físico brutal.

Teste: Forma ou Firmeza.

Efeito:
Causa 125 de dano.
Se o alvo estiver na primeira posição, causa +50 de dano.
Se obtiver um acerto crítico, o alvo recebe a condição fratura, reduzindo seu aspecto de combate em 25 por 1d2 rodadas.

A Boca do Nada
Deus: Nemaroth — Nada
Posição: Primeira posição
Alvo: Um inimigo na primeira posição
Uso: 2/combate

Uma abertura negra surge em sua arma ou em sua própria carne e devora parte do inimigo.

Teste: Ocultismo ou Firmeza.

Efeito:
Causa 150 de dano.
Se causar pelo menos 100 de dano, existe 25% de chance de remover uma habilidade positiva do alvo.

Contra criaturas, causa 200 de dano.

O Golpe que Já Aconteceu
Deus: Tamurah — Tempo
Posição: Primeira posição
Alvo: Um inimigo nas posições 1-2
Uso: 2/combate

Você desfere um golpe contra um momento anterior à defesa do inimigo.

Teste: Prontidão ou Forma.

Efeito:

Causa 100 de dano.
Ignora 20 pontos de Defesa.

Se o inimigo estiver na primeira posição, causa 150 de dano.

A Violência do Caos
Deus: Ur-Kadar — Caos
Posição: Primeira posição
Alvo: Inimigos nas posições 1-2
Uso: 1/combate

Você abandona qualquer técnica e permite que o caos determine a violência do seu ataque.

Teste: Forma ou Firmeza.

Efeito:
Role 1d100 para determinar o dano:
01–20: 50 de dano.
21–60: 125 de dano.
61–90: 200 de dano.
91–99: 300 de dano.
100: 400 de dano e acerto crítico.

Primeiras 2 Posições

Decreto da Razão
Deus: Azariel — Razão
Posição: Primeiras 2 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 1-3
Uso: 2/combate

Você compreende a lógica por trás dos movimentos do inimigo e utiliza essa compreensão contra ele.

Teste: Método ou Saber.

Efeito:

Causa 100 de dano.
Até o próximo turno, o alvo recebe -20 em vida por ataque.

A Marca do Significado
Deus: Elohad — Significado
Posição: Primeiras 2 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 1-3
Uso: 2/combate

Você declara que o inimigo possui um propósito e transforma esse propósito em uma marca sobre seu corpo.

Teste: Cultuamento ou Ocultismo.

Efeito:

Causa 75 de dano.
O alvo recebe a condição Marcado.
Enquanto estiver marcado, todos os ataques contra ele causam +25 de dano.
Duração: 3 rodadas.

Roubar o Amanhã
Deus: Tamurah — Tempo
Posição: Primeiras 2 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 1-3
Uso: 1/combate

Você remove o próximo instante do inimigo antes que ele possa vivê-lo.

Teste: Perspicácia.

Efeito:

Causa 50 de dano.
O alvo não pode agir na próxima rodada, mas ainda pode realizar uma ação defensiva.

Eu Sei Quem Você É
Deus: Yazrath — Verdade
Posição: Primeiras 2 posições
Alvo: Um inimigo, qualquer posição
Uso: 2/combate

Você enxerga além da aparência e descobre uma verdade escondida dentro do inimigo.

Teste: Saber ou Ocultismo.

Efeito:
Se obtiver sucesso, descubra uma fraqueza do alvo.
Durante 3 rodadas, todos os ataques que explorarem essa fraqueza causam +50 de dano.

Primeiras 3 Posições

Reflexo do Eu
Deus: Abrakoth — Identidade
Posição: Primeiras 3 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 1-3
Uso: 2/combate

Você força o inimigo a confrontar aquilo que realmente é.
Teste: Feição ou Ocultismo.

Efeito:
Causa 125 de dano mental.
Se o alvo estiver sob transformação, possessão ou alteração corporal, causa +100 de dano.

Julgamento da Verdade
Deus: Yazrath — Verdade
Posição: Primeiras 3 posições
Alvo: Todos os inimigos nas posições 1-3
Uso: 1/combate

A verdade atravessa o campo de batalha e expõe aqueles que tentam escondê-la.

Teste: Firmeza de cada alvo.

Efeito:

Falha: causa 100 de dano e aplica revelado, impedindo de se tornar furtivo por 2 rodadas.
Sucesso: causa 50 de dano.

Criaturas que estejam mentindo, disfarçadas ou utilizando ilusões sofrem +100 de dano.

Fratura do Caos
Deus: Ur-Kadar — Caos
Posição: Primeiras 3 posições
Alvo: Todos os inimigos nas posições 1-3
Uso: 1/combate

Você destrói temporariamente a ordem que mantém o campo de batalha funcionando.

Teste: Confluência ou Ocultismo.

Efeito:

Todos os alvos sofrem 75 de dano.

Depois, role 1d100:

01–50: nada acontece.
51–75: todos ficam desorientados aumentando a margem de erro crítico em 10.
76–90: todos trocam de posição aleatoriamente.
91–99: todos ficam atordoados perdendo 10 de aspecto pela rodada.
100: todos sofrem +100 de dano.

Peso da Existência
Deus: Zahur — Existência
Posição: Primeiras 3 posições
Alvo: Um aliado nas posições 1-3
Uso: 2/combate

Você torna a existência do aliado tão pesada que nada consegue removê-lo facilmente do mundo.

Teste: Firmeza ou Confluência.

Efeito:

Durante 2 rodadas, o alvo recebe +20 de Defesa.Não pode ser empurrado ou movido de posição. Recebe 50% menos dano do primeiro ataque que sofrer.

Últimas 3 Posições

O Nada Entre as Coisas
Deus: Nemaroth — Nada
Posição: Últimas 3 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 2-4
Uso: 2/combate

Você cria um espaço onde nada existe entre você e o inimigo.

Teste: Ocultismo.

Efeito:
Causa 100 de dano.
O alvo fica silenciado, sem poder usar habilidades por 1 rodada.

Memória do Futuro
Deus: Tamurah — Tempo
Posição: Últimas 3 posições
Alvo: Um aliado, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você observa uma possibilidade do futuro e entrega essa memória ao seu aliado.

Efeito:

O alvo recebe +30 em seu próximo teste de aspecto.
Além disso, pode repetir um teste que falhar durante a próxima rodada.

Deus: Azariel — Razão
Posição: Últimas 3 posições
Alvo: Todos os inimigos nas posições 1-3
Uso: 1/combate

Você analisa cada movimento dos inimigos e transforma sua compreensão em uma vantagem para o grupo.

Teste: Método ou Perspicácia.

Efeito:

Até o final da próxima rodada, os inimigos recebem -20 em ataques.
Todos os aliados recebem +20 para atingir inimigos.

Dar Nome ao Monstro
Deus: Elohad — Significado
Posição: Últimas 3 posições
Alvo: Um inimigo, qualquer posição
Uso: 2/combate

Você descobre o significado oculto da existência do inimigo e pronuncia seu verdadeiro nome.

Teste: Cultuamento ou Saber.

Efeito:

O alvo recebe a condição de nomeado.

Enquanto estiver nomeado, recebe +50 de dano de todas as fontes.
Duração: 3 rodadas.

Apagar a Identidade
Deus: Abrakoth — Identidade
Posição: Últimas 2 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 3-4
Uso: 1/combate

Você remove temporariamente uma parte daquilo que faz o inimigo ser quem é.

Teste: Feição ou Ocultismo.

Efeito:

Causa 150 de dano mental.
O alvo perde temporariamente uma habilidade escolhida aleatoriamente e não pode utilizá-la durante 2 rodadas.

Destino Negado
Deus: Nabaroth — Livre-Arbítrio
Posição: Últimas 2 posições
Alvo: Um aliado, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você interfere no destino do aliado e impede que seu fim aconteça naquele instante.

Efeito:

Na próxima vez que o alvo fosse reduzido a 0 PV, permanece com 1 PV.
Depois disso, recebe -20 em todos os testes durante 2 rodadas.

Deus: Nemaroth — Nada
Posição: Últimas 2 posições
Alvo: Todos os inimigos nas posições 2-4
Uso: 1/combate

Você cria uma região onde a própria existência começa a desaparecer.

Teste: Ocultismo ou Confluência.

Efeito:
Todos os alvos sofrem 75 de dano.
Durante 2 rodadas, todos os alvos recebem -20 em Defesa.

O Que Poderia Ter Sido
Deus: Tamurah — Tempo
Posição: Últimas 2 posições
Alvo: Um inimigo nas posições 2-4
Uso: 2/combate

Você força o inimigo a experimentar uma possibilidade alternativa de sua própria existência.

Teste: Perspicácia ou Ocultismo.

Efeito:
Causa 100 de dano.

Role 1d100:
01–50: nenhum efeito adicional.
51–75: -20 Defesa.
76–90: -20 em ataques.
91–99: Atordoado.
100: +200 de dano.

O Olho da Verdade
Deus: Yazrath — Verdade
Posição: Última posição
Alvo: Um inimigo, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você enxerga a verdade completa do alvo, ignorando tudo aquilo que tenta escondê-la.

Teste: Saber ou Perspicácia.

Efeito:

Durante 3 rodadas, você ignora ilusões e camuflagem do alvo.

Ataques contra o alvo recebem +20.

O primeiro ataque que acertar o alvo durante esse período causa +100 de dano.

A Mão do Nada
Deus: Nemaroth — Nada
Posição: Última posição
Alvo: Um inimigo na última posição
Uso: 2/combate

Uma mão negra atravessa a realidade e arrasta parte do inimigo para o vazio.

Teste: Ocultismo.

Efeito:

Causa 200 de dano.
Se o inimigo estiver abaixo de 20% da Vida, causa 300 de dano.

Deus: Tamurah — Tempo
Posição: Última posição
Alvo: Um aliado, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você retorna o alvo ao estado em que estava três segundos antes.

Efeito:

Escolha um dos seguintes efeitos:

Recuperar 100 PV.
Remover uma condição negativa.
Desfazer um deslocamento de posição.
Recuperar uma habilidade utilizada no turno anterior.
Não pode ressuscitar uma criatura morta.

A Escolha de Nabaroth
Deus: Nabaroth — Livre-Arbítrio
Posição: Última posição
Alvo: Um inimigo, qualquer posição
Uso: 1/combate

Você apresenta ao inimigo dois caminhos possíveis e força sua própria vontade a confrontar o destino.

Efeito:

O alvo deve escolher entre sofrer 150 de dano imediatamente ou sofrer 300 de dano no próximo turno.

Se o alvo estiver incapaz de escolher, o Mestre determina qual destino será seguido.

Maldições

Pacto de Nebaroth:
Você recebe +25 de aspecto toda vez que for atacar um inimigo na posição equivalente a sua

Pacto de Zahur:
Você recebe +50 de vida permanentemente, enquanto manter a maldição

Pacto de Tamurah:
Você sempre é o primeiro a agir em combates

Pacto de Nemaroth:
Você aumenta em 25 de dano seus ataques básicos para cada competência que escolher não ter (Máximo de 5)

Pacto de Yazrath:
Uma vez por rodada você pode escolher um alvo para declarar sua próxima ação detalhadamente

Pacto de Abrakoth:
Você recebe +50 de aspecto para distribuir enquanto mantiver o pacto

Pacto de Elohad:
Atacar o último alvo que te atacou causa +25 de dano

Pacto de Ur-Kadar:
Seus ataques se tornam 1d2, 1 um acerto crítico e 2 um erro crítico

Pacto de Azariel:
Uma vez por combate você pode consultar o deus morto (mestre) em qual a melhor ação a seguir

Guerra

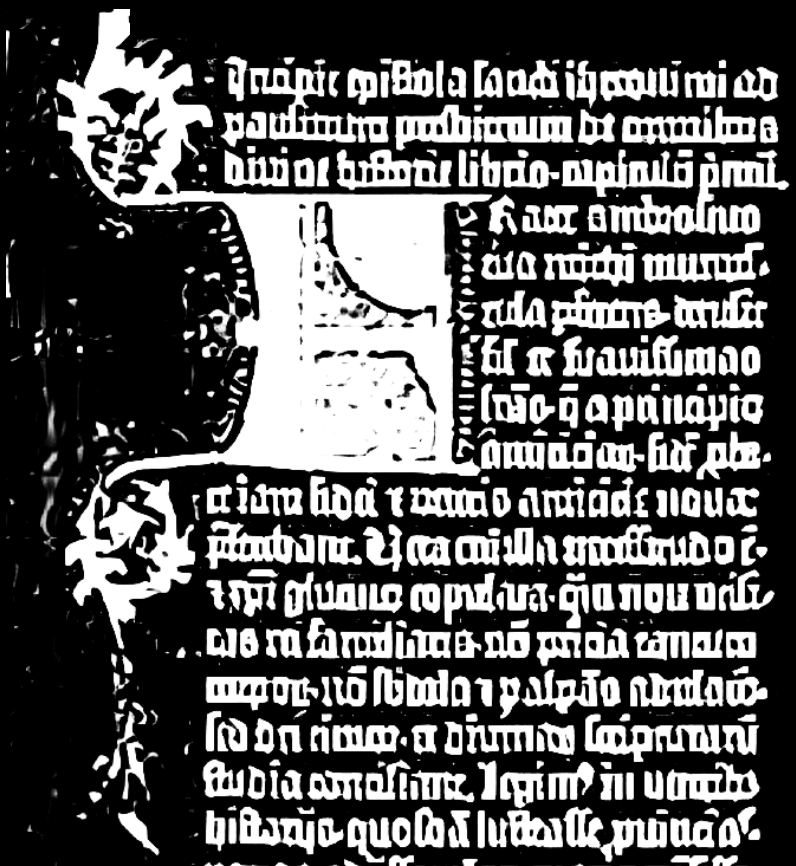
Em um combate todos tem 3 ações:

Se movimentar 1 posição para frente ou para trás
Uma ação principal
Um teste de firmeza para eviar um ataque

Transcendendo

Deixando a morte dos deuses entrar

Ao completar 5 confrontos você pode transcender, realizando um ritual oculto para se conectar com os deuses mortos, recebendo os benefícios anteriores, mas despertando algo terrível dentro de si.



Arsenal

Você precisará de armas para suportar o jogo do Kaiser!
Cada pessoa pode usar uma arma e armadura por vez!

Vestes reforçados: Reduzem em 10 o aspecto de acerto de inimigos

Armadura oficial: Usada por oficiais poderosos do Kaiser, reduzem em 25 o aspecto de acerto de inimigos

Armas brancas improvisadas: Usadas com forma, causam 50 de dano

Armas brancas marciais: Usadas com forma, causam 150 de dano

Armas afiadas: Usadas com forma, causam 75 de dano e 25 de sangramento até ser estancado

Armas envenenadas: Usadas com forma ou manuseio, causam 50 de dano e 50 de dano de envenenamento até ser curado

Armas de fogo: Usadas com manuseio, causam 300 de dano e precisam de munição

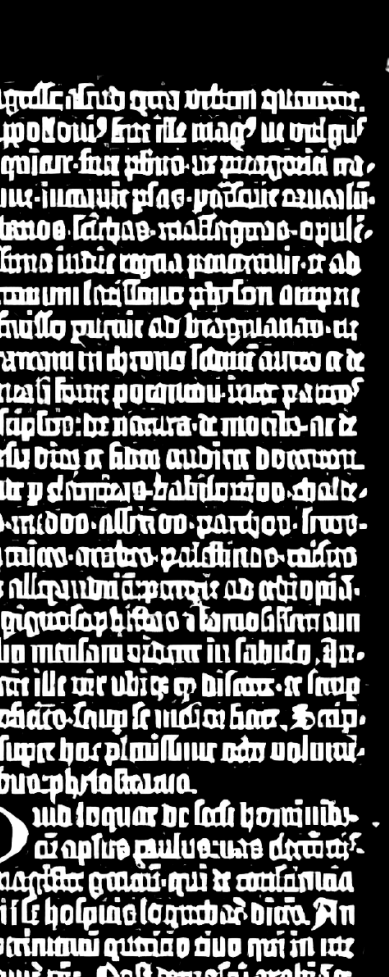
Explosivo: Causam 300 de dano a todos inimigos e ao primeiro aliado

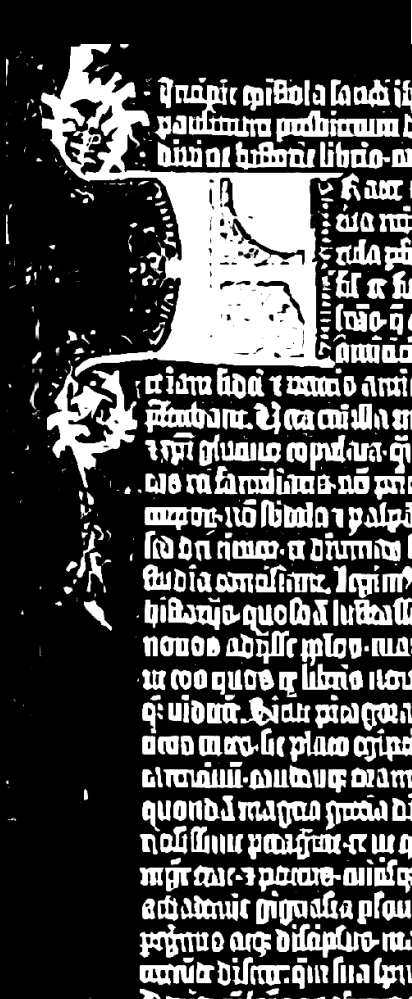
Faixas: Estancam sangramento

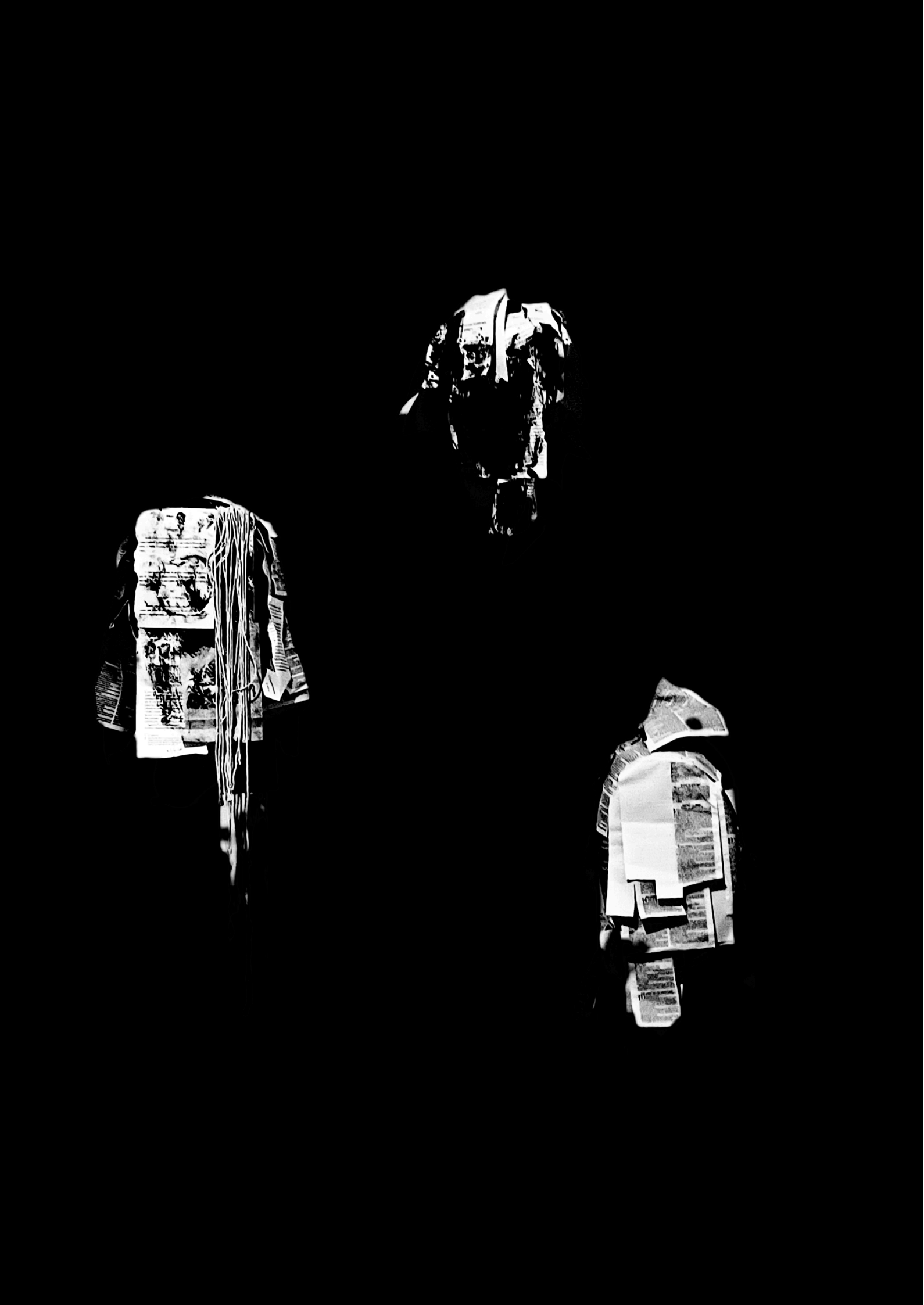
Ervas medicinais: Curam envenenamento

Mofo: Recupera 50 de vida

Munição: permite 1 tiro de arma de fogo







Cópula

Vida

Aspectos

Acadêmicos:
Acrobatismo:
Adestramento:
Botânica:
Carranca:
Confluência:
Cultuamento:
Desejo:
Disposição:
Feição:
Firmeza:
Forma:
Gatunagem:
Intuitividade:
Labuta:
Manuseio:
Medicina:
Método:
Ocultismo:
Perspicácia:
Presença:
Proeza artística:
Prontidão:
Saber:

Arsenal

Maldições

Competência

SHēt

Vida:
Estresse:

Energia:

Efígie:
Maldição: 0/10

Essénce
Delírio:
Equilíbrio:
Fulgor:

Pulsão:

Vida:

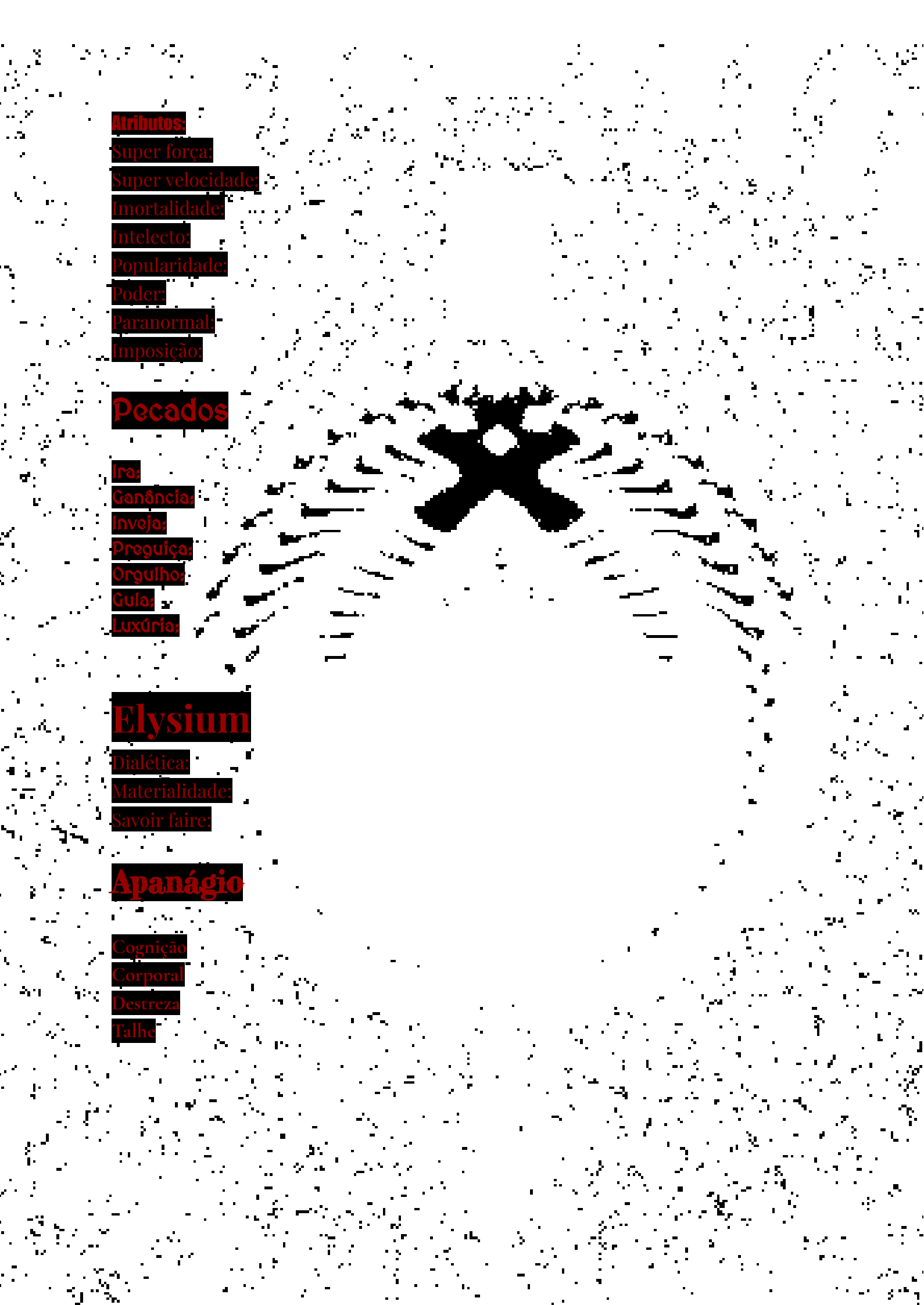
Flama:
Entusiasmo:

●Vigor:
●Esperança:

Sanguinolência:
Perseverança:
Fome:
Vigor:
Resolução:

VIDA:

Resiliência:
Roletagem:


Atributos:
Super força:
Super velocidade:
Imortalidade:
Intelecto:
Popularidade:
Poder:
Paranormal:
Imposição:
Pecados
Ira:
Ganância:
Inveja:
Preguiça:
Orgulho:
Gula:
Luxúria:
Elysium
Dialética:
Materialidade:
Savoir faire:
Apanágio
Cognição
Corporal
Destreza
Talhe

Intelecção

Carnadura:
Disposição:
Dogma:
Empatia:
Entendimento:
Manha:
Raciocínio:
Razão:
Tino:

Singularidade:

Amizade:
Amor:
Bondade:
Compaixão:
Determinação:
Empenho:
Esperança:
Estilo:
Fortaleza:
Justiça:
Paciência:
Vontade:

Talentos:
Armaria:
Atletismo:
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate:
Conexão neural:
Conhecimento:
Crime:
Percepção:
Pilotagem:
Reflexo:
Utilização de poder:
Ocultismo:

Profanações

Amargura:
Desfalque:
Devassidão:
Escárnio:
Feitiçaria:
Gatunagem:
Idolatria:
Lume:
Maledicência:
Mentira:
Noia:
Prenúncio:
Violência:
Vontade:

Umbra

Compreensão:
Coordenação de manuseio:
Expressividade:
Ignoto:
Interface:
Intuito:
Irmandade:
Lärsane:
Lore:
Mederi:
Obstinação:
Psicoótica:
Psicotécnico:
Séance:
Truculência:

Aptidão

Tamanho:
Habilitação:
Porrada:
Jeitinho:
Sabideza:
Coragem:
Ligeireza:

Proeza:

Dureza:

Esperteza:

Fúria:

Gangrena:

Gogó:

Irmandade:

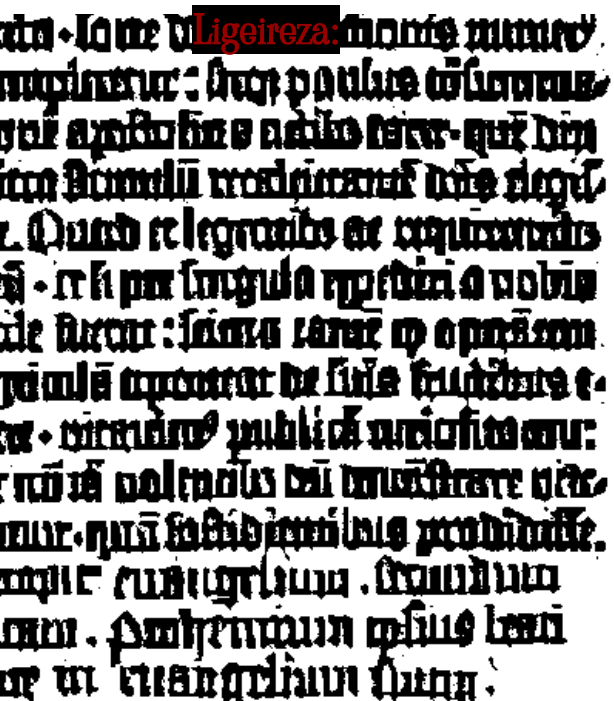
Mentalidade:

Observação:

Sentidos:

Aspectos

Acadêmicos:
Acrobatismo:
Adestramento:
Botânica:
Carranca:
Confluência:
Cultuamento:
Desejo:
Disposição:
Feição:
Firmeza:
Forma:
Gatunagem:
Intuitividade:
Labuta:
Manuseio:
Medicina:
Método:
Ocultismo:
Perspicácia:



Presença:
Proeza artística:
Prontidão:
Saber:

Astúcia:
Briga:
Físico:
Montaria:
Pontaria:
Prestígio:
Trabalho sujo:

MARCIALIDADE

Empunhadura:
Divindade:
Imprudência:
Músculo:
Punho:

Culminação

Cognição

Cavalaria:
Cultuamento:
Botânica:
Curandeiria:
Intuitividade:
Método:
Monstrologia:
Proeza artística:
Saber:

Corporal

Defletir:
Disposição:
Firmeza:
Forma:
Labuta:

Destreza

Acrobatismo:
Defletir:
Fito:
Forma:
Gatunagem:
Perspicácia:
Prontidão:

Talhe

Desejo:
Feição:
Carranca:
Presença:
Proeza artística:

Feitio

Invulnerabilidade (CA):

Indolência:

Amparo:

Escapatória:

Rusticidade:

Proteção:

Dureza:

Condição:

Sustento:

Rigidez:

Carga máxima:

Equipamentos

Carga máxima:

Inventário:

Regalías:

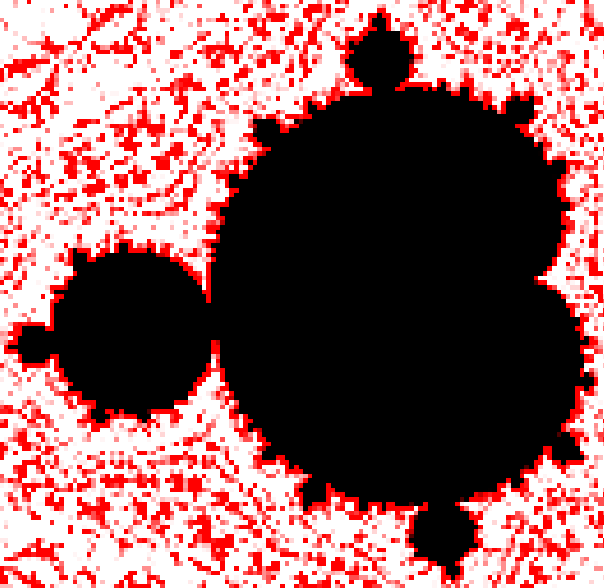
Pócaí:

Bolsos:

●Bolsos

Bolsos:

Arsenal:



Movimento: m
Movimento:
Movimento:

Ataques:

Ideologias:

Habilidades:

Habilidades:

●Habilidades:

Habilidades:

Habilidades:

Habilidades:

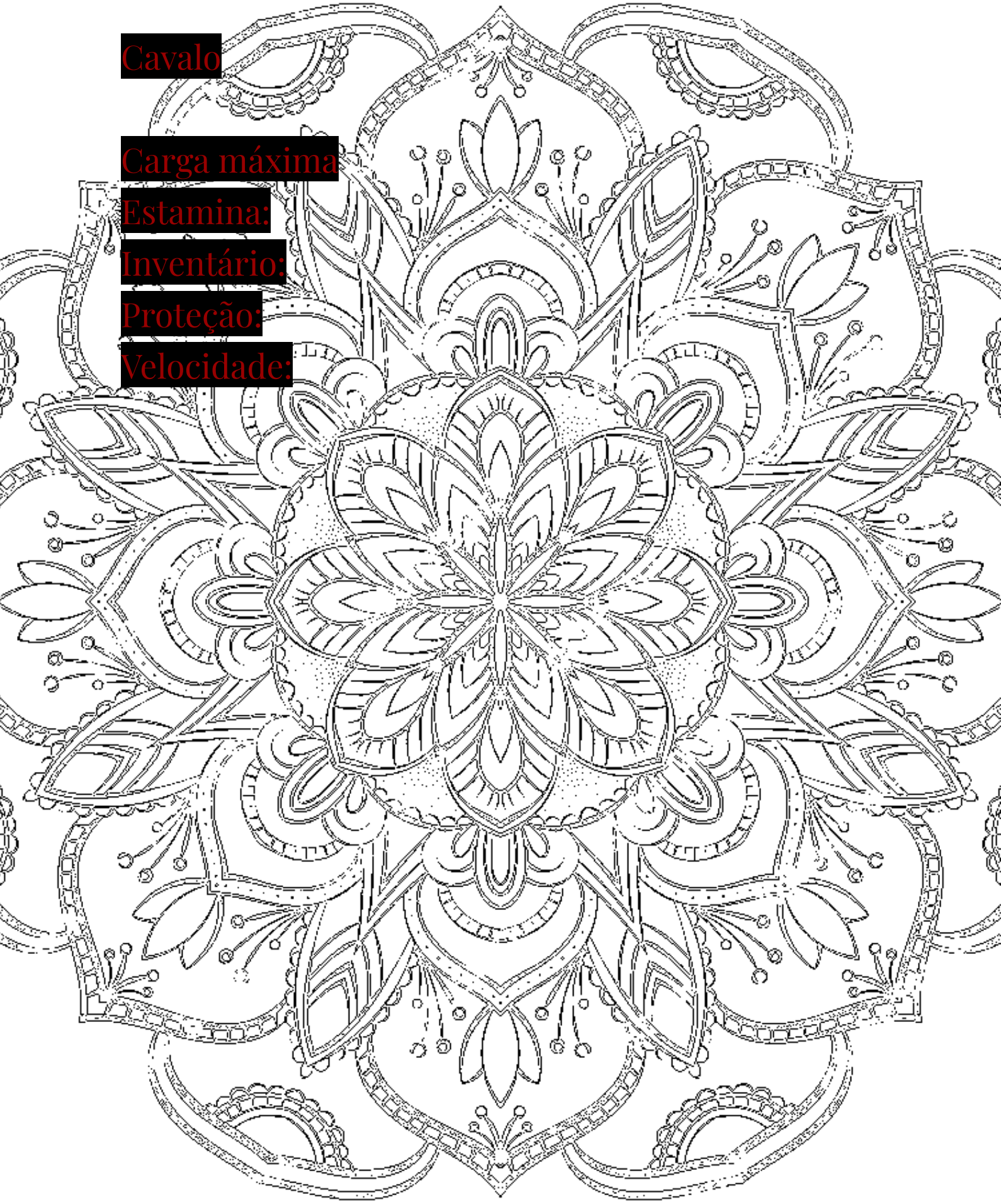
Potência

Poderes

Habilidades

Maldições

Competências



Cavalo

Carga máxima

Estamina:

Inventário:

Proteção:

Velocidade: